teljes játék: **Patrician 3**

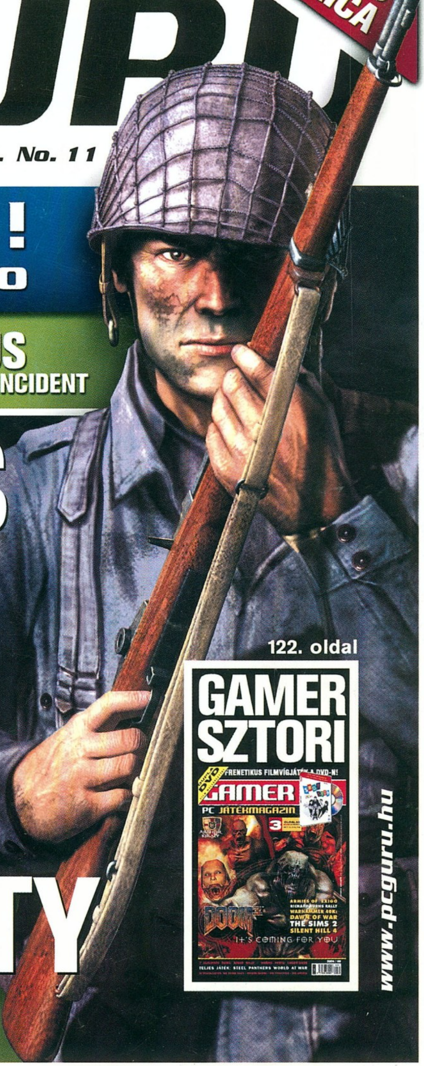
6 db PC GURU MATRICA

PC GURU

Több mint 10 éve a játékvilágban 2004. No. 11

1 CD + 1 DVD!
9 demo 25 video

· VILÁGPREMIER! ARMIES of EXIGO + NEXUS JUPITER INCIDENT



EVIL GENIUS
A Dungeon Keeper méltó utódja

STAR WARS BATTLEFRONT
Exkluzív teszt nálunk először!

CALL OF DUTY
UNITED OFFENSIVE
Folytatódik a tavalyi év legjobb FPS-e!

122. oldal
GAMER SZTORI

www.pcguru.hu

16. oldal

GAMES CONVENTION
helyszíni beszámoló

68. oldal

FIFA FOOTBALL 2005
teszt

26. oldal

F.E.A.R.
bemutató

ára: 1796 Ft
előfizetéssel csak: 1347 Ft

DVD tartalom: JÁTÉKDEMÓK: Armies of Exigo Colin McRae Rally 2005 Evil Genius FIFA Football 2005 MoH: Pacific Assault Rome: Total War Shade Top Spin Warhammer 40 000: Dawn of War ANIMÁCIÓK: Half-Life 2 GTA San Andreas Splinter Cell: Chaos Theory Prince of Persia 2 MOH: Pacific Assault Sid Meier's Pirates! The Settlers: Heritage of Kings CoD: United Offensive Silent Hunter 3 Children of the Nile stb...

Ashen. Ne engedj bárkit labdába rúgni!

Harcolj Jacobs Ward-ként ebben az Aréna funkcióval is rendelkező FPS-játékban!
Merülj le a romvárosba és küzdd végig az utat, hogy eljuthass az idegenek világába!
Négy harcosból csak egy lehet a győztes, nyerj „Death Match" módban is Bluetooth-on keresztül!
Vezeték nélküli, többjátékos játszmák az új Nokia N-Gage™ QD és az N-Gage™ játékgépeken!

n-gage.com/qd

N-GAGE
NOKIA
bárhol
bárkivel

Kiadja a
NOKIA

N-GAGE ARENA

Copyright © 2004 Nokia. Minden jog fenntartva. A Nokia, az N-Gage, az N-Gage QD és az Ashen a Nokia Corporation védjegye vagy bejegyzett védjegye.

Sziasztok!

Magyar égre magyar csillagot, ráadásul kettőt is hozott a szeptember! A Mithis Games jóvoltából végre-valahára elkészült a sokáig Imperium Galactica 3 néven ismert, majd Nexus: The Jupiter Incident névre keresztel űrstratégia – valamint az ugyancsak magyar illetőségű Black Hole Games várva várt valós idejű stratégiai játéka, az Armies of Exigo is. Míg előbbi új etalonként jelent meg a 3D-s sci-fi stratégiák mezőnyében, addig utóbbi méltó ellenfélnek bizonyult az RTS-ek királyának tartott Starcraft és Warcraft sorozattal szemben – ráadásul mindkét játék végleges verzióját a PC Guru tesztelhette először a világon! Reméljük, a minden részletre kiterjedő cikkek elnyerik a tetszéseteket. A kiváló magyar játékok mellett mindenképpen érdemes megemlítenünk az Elixir Studios, leginkább a hatalmas sikereket megért Dungeon Keeperhez hasonlítható játékát, az Evil Geniust, valamint a Star Wars világ első többszereplős játékra kiélezett programját, a Battlefrontot is, amelyekről ugyancsak a PC Guruban olvashattok először részletes ismertetőt magyar nyelven. S hogy kik is írták nektek ezeket a teszteket? A PC Guru csapata a nemrég megszűnt Gamer magazin egykori cikkíróival erősödött meg az elmúlt hónap során – fogadjátok az új jövevényeket szeretettel!

Más... Rengeteg levelet kaptunk a múlt hónapban beharangozott Masters of Doom című könyvvel, valamint a poszter melléklettel kapcsolatban. Igen: a hír tényleg igaz! A következő PC Guruban Európában először jelenik meg a Quake és a Doom sorozatok készítőinek életéről szóló könyv, amely Magyarországon kizárólag a PC Guru ingyenes mellékleteként lesz hozzáférhető! Mivel utánnyomásra nincs lehetőségünk, ha nem szeretnél lemaradni róla, október 29-én azonnal rohamozd meg az újságárusokat!

A poszter elsöprően sikeres fogadtatásának köszönhetően most matrica-melléklettel jelentkezünk: egyetlen valamirevaló játékos monitorja sem menekülhet a „Guru legyen veletek!" üzenetet hordozó dekorációs kiegészítőktől! A Doom-könyv után ismét poszterrel jön a PC Guru – hogy mi kerül rá, az csak Rajtatok múlik, úgyhogy ragadjatok e-mailt, és küldjétek el ötleteiteket a pcguru@pcguru.hu címre!

A PC Guru csapat
A Guru legyen veletek!

A következő PC Guru október 29-én jelenik meg!

0[illegible] AKTUÁLIS
[illegible] Színfalak mögött 06 Teljes játék: Patrician 3 08 DVD melléklet

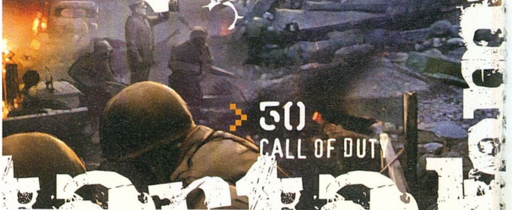
22 BEMUTATÓK
26 F.E.A.R. 30 Rollercoster Tycoon 3 32 Psychonauts 34 MMORPG körkép 38 Black and White 2 napló 40 Idézetek a Masters of Doom címü könyvből

48 ISMERTETŐK
42 Armies of Exigo 46 Star Wars Battlefront 50 Call of Duty: United Offensive 54 Evil Genius 60 Shade 62 Nexus: The Jupiter Incident 68 FIFA 2005 71 NHL 2005 74 Shellshock 76 Conflict: Vietnam 78 Locomotion 80 Sherlock Holmes: Silver Earring

80 ROVATOK
80 HardWired Akták 82 NosztalGuru 84 Killing Spree 86 A világ legbefolyásosabb emberei 88 Gondolatébresztő 90 Mentőöv 120 Homok a gépezetben

94 HARDVER
94 Hardver hírek 96 Geforce 6800GT teszt 100 Prohardver! rovat 104 Hardver bemutatók 106 Digitális fényképezés IV. 110 ATI X700 112 Nokia 6600 testreszabás 116 Blu-ray

122 KULVILÁG
122 Külvilág – Levelezés, könyv, zene, film, DVD

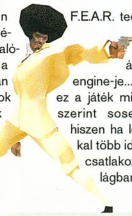


Az újságban kivesézett MMORPG témán felindulva ebben a hónapban arra kerestük a választ, hogy a PC Guru szerkesztői milyen világban éreznék igazán jól magukat.

SASA

Én legszívesebben a PC Guru leadásának utolsó hetében játszódó világot képzelnék el, ahol némi tapasztalati pontért cserébe mondjuk simán tarkón vághatnám egy hatalmas, fémből készült péklapáttal Stökit, amikor másfél hetet késik a nyamvadt két oldalas cikkével. De az sem lenne ritka, hogy egy megidézett Grathtel órákra ráüljek Greg5 fejére, amikor egy téma elfogadása után a szerkesztői utasításokat semmibe véve kifejti a leadási határidő után egy nappal, hogy az adott játékról miért nem érdemes bemutatót írni. Na, én egy ilyen környezetű horror MMORPG-ben érezném igazán jól magam…

HANCU



A környezet tulajdonképpen másodlagos; számomra a lényeg az lenne inkább, hogy valódi SZEREPjáték legyen, ne a mai MMORPG-ket 99%-ban uraló tápolóverseny. A stílusok közül szívesen kipróbálnék valami klasszikus gibsoni cyberpunkot. Az anyagi világban játszódó részekhez beüzemelhetnék mondjuk a F.E.A.R. technológiáját, míg a cybertér megvalósításához ideális lenne a Nexus engine-je... Talán jobb is, hogy ez a játék minden valószínűség szerint sosem valósul meg, hiszen ha létezne, biztos sokkal több időt töltenék oda becsatlakozva, mint a való világban!

JOC

Sosem játszottam MMORPG-vel, és meglehetősen kevés esélyt látok arra, hogy valamelyik játékfejlesztő cég olyan játékkal rukkoljon elő ebben a kategóriában, aminek a kedvéért hajlandó lennék naponta hosszú órákat tölteni a virtuális világban, s azzal babrálni, hogy a kis karakterem minél több képességet, szintet, vagy akármit tudhasson magáénak. Bár ha lenne olyan játék, ahol a cybertérben birtokolt Lamborghini Murcielagómat netalán McLaren F1-emet utána igazira lehet cserélni, akkor talán nagy duzzogva mégis beadnám a derekamat…

GRATH

Ha szabadon választhatnék, biztosan World of Darkness online szerepjátékot készíttetnék. A vámpír karakterek foglalkozhatnának az emberi világ feletti befolyásuk növelésével, a klánok közti háborúskodással, a vérfarkasok Gaia nevében küzdhetnének a Féreg fertőzése ellen, a mágusok egyre több hatalmat harácsolhatnának össze, a vadászok pedig az emberfeletti lények ellen vehetnék fel a harcot. Helyszínnek kitűnően megtenné New York és környéke és a program külön díjazhatná az igazi szerepjátszást, az eredeti RPG-k szellemiségéhez méltó viselkedést.

CHRIS

Habár jelenleg jól elvagyok a Star Wars Galaxies mellett (aminek első kiegészítőjét már nagyon várom), ráadásul hamarosan jön a World of Warcraft is, de talán egy Starcraft MMORPG érdekes lenne. Ha most elkezdenék fejleszteni, lehet, hogy 5-6 év múlva már nem annyira örülnék neki, de a következő szülinapomra meglephetne vele a Blizzard. Ezen kívül egy igazán jó, minden részletre kiterjedő, Elite-szerű játék is megmozgatná a fantáziámat, de arra ott van jelenleg EVE Online, s úgy tűnik, hogy a sci-fi stílus kezd végkép halódni, az én legnagyobb bánatomra. Ezért inkább maradok a jó öreg Galaxies-nál, és nem is álmodozom másról. Remélem, jön még hozzá két-három olyan kiegészítő, mint a Jump to Lightspeed, s végre megszabadítják a programot apróbb hibáitól.

GABEN

Higgyétek el hogy nem akarom Sasa ötletét elvenni, de talán a lapleadás éjjelt nappalá tevő őrületének és utolosó rázós napjainak köszönhetően ugyanaz az alapötlet fogalmazódott meg bennünk. Olyan egyszerű lenne egy falka ogrét átküldeni a szomszéd irodába hogy ugyan győzzék már meg Grath-et arról hogy a kis felbontású és méretű, szintelen, már-már fekete-fehér, a felismerhetetlenségig élettelen képek melyeket a cikke mellé másolt az art könyvtárba, nem alkalmasak a PC Gurus színvonal (reméljül Ti is úgy gondoljátok hogy egyre inkább van ilyen...) tartására.

RICCO

Minek MMORPG, amíg van Diablo?! Esetleg egy Diablo világában játszódó, talán...

FIGYELEM!

Változtattunk a már megszokott megjelenési rendszerünkön. Idén nem havonta, hanem négyhetente jelenünk meg, ennek köszönhetően 2004-ben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU KÖVETKEZŐ SZÁMA OKTÓBER 29-ÉN JELENIK MEG!

teljes játék

Régi latin bölcsesség, hogy „Navigare necesse est, vivere non est necesse", azaz „Hajózni szükséges, élni nem...", amit PC-s berkekben a játékosok számára olyan vén tengeri medvék tolmácsoltak eddig, mint a Pirates! vagy a Sea Dogs. A piac végtelen óceánjára azonban időről időre kivitorláznak gazdasági szimulátorként jellemezhető alkotások is, amelyek az arany csörgését nem feltétlenül kapcsolják össze a halálhörgéssel. Ezen irányvonal legmarkánsabb képviselőjét nyújtjuk át nektek e havi teljes játékunkként...

Középkori tőr a bordáid közé: ez üzlet, nem személyes...

Patrician III

fejlesztő ascaron **kiadó** ascaron
web www.ascaron.com/gb/gb_patrician3

A Patrician-sorozat évtizedes múltra tekint vissza, bizonyítva, hogy az Ascaron birminghami főhadiszállásán a Sacred előtt is volt élet. Mit élet!? Emlékezzünk csak a Port Royale-ra, amit rendszeres olvasóink már kipróbálhattak 2003. októberi számunk mellékleteként! A karibi rendteremtés egyébként éppen a Patrician-sorozat mellékhajtása volt – a fő különbség, hogy a Port Royale vérrel, a Patrician pedig inkább verejtékkel írja a maga kis krónikáját.

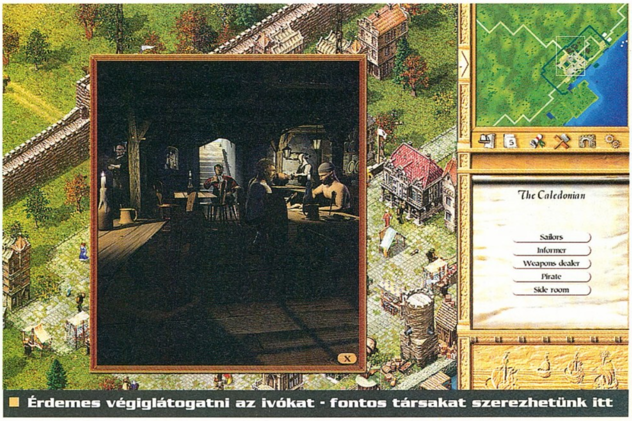
Suszter, ne maradj a kaptafánál!

Céljaink megismeréséhez vissza kell nyúlnunk a múltba, egészen a XIII-XIV. századig. Európa északi részére utazunk, ahol akkoriban a városok már túlnőttek a falakkal körülvett birtok fogalmán, és lassacskán kialakult a patríciusok, céhesek és polgárok alkotta tehetős réteg, amely szülővárosa határain belül s azon túl is egyre nagyobb önállóságra törekedett. Ne feledjük, a keresztes háborúk után, a lovagi eszmények korának alkonyán járunk, amikor a fénylő páncélos lovagok is gyakran egészítik ki az apanázst kereskedővárosok kifosztásával.

A kereskedelmi érdekek védelme, no meg a mohó kezek ellen a XIII. század végén, néhány kérészéletű próbálkozás után a rajnamenti, és északi városok szövetséget alapítottak. Ez, a Hansa Szövetség a táptalaj, ahol a célunk a kellően bársonyozott szék elfoglalása, és az ennek megfelelő politikai-gazdasági hatalom birtoklása.

Ön is lehet milliomos

Kezdetben mindössze egyetlen hajónk van, és sovány pénzeszacskónk; innen indulva kell a tengeri kereskedelem mesterévé válnunk. Új hajóra a hajóépítő műhelyben lehet leadni a rendelést – egyébként itt fejlesztik tovább a meglévőket is. A hajó rakodókapacitását a fedélzeten lévő emberek ugyanúgy csökkentik, mint a később felaggatható ballisztàk, és katapultok. A rakomány súlya ráadá-



■ Érdemes végiglátogatni az ivókat - fontos társakat szerezhetünk itt

Tippek

Tapasztalatom szerint a legjövedelmezőbb kereskedelmi cikkek a bőr (skin) és a gyapjú (wool), de a piac felvevőképessége ezekből a legkisebb. Ha van kereskedelmi irodánk az adott városban (administrator nélkül nem üzletel, tehát rögtön vegyünk fel egyet), inkább oda pakoljuk le az árut, így fokozatosan, mindig a legmagasabb piaci áron tudjuk eladni azt. Merchant rang felett indulnak be a kalózok, ilyenkor már saját konvoj kell a védelemhez (két jól felfegyverzett hajó elég lesz). Télen az északi városok kikötői befagynak, az óvatosabbak december tájékán a trade route listából kiszedhetik ezeket. A nősüléssel jelentős hozomány is jár, ajánlatok mindig jönnek, nem kell elsietni a választást... Ha munkaerőhiányban szenvedsz, adományozz a templomban, és már jönnek is a népek! A városban bármelyik emberre kattintva megtudhatod, mi is az ő személyes problémája; különösen a városból kivándorlókat kell figyelni.

Amíg nem jön el az új Pirates...

...addig a Patriciannal is elleszünk

sul a sebességre is kihatással van! Legénységet természetesen a kocsmában verbuválhatunk, ugyanitt lelhetünk kapitányra, aki nem csupán a kormányzásban és harci helyzetekben ad bónuszokat, de általa érhető el az automatizált kereskedelem opciója is. Olyan jövedelmező körutakat kreálhatunk (tíz város fűzhető listába), ahol bárkánk precízen követi az általunk megadott útmutatást. A módszer remek, egyetlen szépséghibája, hogy időigényes; cserébe az egyszer már beprogramozott kereskedőút elmenthető, és akár új játékban is visszatölthető. A lista arra is kényesen ügyel, hogy a hajónk az esetleges javításokat illetve a legénység morálját emelő dokkolásokat, mely kikötőkben ejtse meg. A kalózkodás elviekben tiltva van, de kapitányunk bármikor felhúzhatja a halálfejes lobogót – lebukás esetén viszont viselnünk kell a következményeket. Alattomos, ergo hasznosabb eljárás a kocsmában rábökni a „kalózok" feliratú gombra, és kiutalni a rosszcsontoknak egyik kapitány nélküli hajónkat – így ugyanis bármelyik kikötő környékén zargathatjuk a versenytársakat, és emellett fifti-fifti alapon osztozunk a zsákmányon.

A tőlünk független kalózkodás is szerves része a történetnek, a zsiványok irtása nagymértékben hozzájárul a presztízsünk emeléséhez, ám kezdetben – szerény anyagi lehetőségeink miatt – a fejvesztett menekülés, illetve a fehér zászló lobogtatása (ilyenkor csak a rakomány veszik el) kifizetődő. Kapitány és fegyverek birtokában viszont már konvojokat szervezhetünk, ahol a bejelentkező idegen hajók a távolság és rakomány függvényében csengetnek a védelemért, de mi magunk is csatlakozhatunk más kereskedők konvojaihoz. A mediterrán térségbe felfedező, üzletkötő célzattal indíthatók expedíciók, továbbá vannak előre lezsírozott szerződések, szállítási lehetőségek, amelyekbe a városházán vagy a megfelelő belépti díj lepengetése után a céheknél futhatunk bele. A határidős dolgokban azonban nem ismer tréfát ez a világ, minden késés rontja hitelünket...

Még kér nép, most adjatok neki!

A Patrician 3 gépigényét tekintve végre megkönnyebbülten sóhajthatnak fel a Doom 3 és a Sims 2 alatt leizzadt videokártyák, és RAM modulok. A játék a Hansa Szövetség 24 városát lefedő térképének látványát nyújtja, amely részletesebben, azaz bezoomolva a városok izometrikus képévé, illetve ellenséges hajókkal való találkozáskor a tenger kisebb szeletévé változik. Bármelyik településen szétnézhetünk, sőt a játék vége felé akár mi magunk is alapíthatunk, legfeljebb hármat. A legfontosabb helyszín azonban végig szülővárosunk, amelyben a „hass, alkoss, gyarapíts" elvét követve a bukszánk kigömbölyödik. Itt a mindent eldöntő népszerűség kezdetben elég megfoghatatlan dolog, ugyanis a kutya sem ismer minket, két szép szemünkért pedig nem tódul a városba a nép (ez lenne a gazdasági fellendülés legfontosabb kelléke). Erős lehet a kísértés, de soha ne hanyagoljuk a hazai piacot! Fontos, hogy szegénytől a gazdagig mindenki boldog legyen. Ám ez csak a kívánságlétra alja, a friss bevándorlóknak házak kellenek, munkahelyek, a polgároknak ünnepségek, jó utak, kutak, iskola, kórház, és néha toronyóra lánccal. Ipari hátterünk kiépítése felér egy újabb boldog idegösszeroppanással, a termelés ugyanis további nyersanyagokat igényel, a kész árut pedig előállítási költségen nehezen szipkázná be azonnal a hazai piac. Jönnek a raktározás gyönyörei... A kereskedelmi irodánkban, akárcsak a hajóinknál, beállíthatunk automatikus prioritásokat, és mivel a Hansa-városok megfelelő idő után (ha elég sokszor jelentünk meg hiánycikkekkel) felkérnek, hogy náluk is alapítsunk irodát, így gyakorlatilag mindenhol spájzolhatunk. Az árak függenek az éppen raktáron lévő mennyiségtől, a kereslet-kínálat viszonyától, és a többi kereskedőtől, akik meglepően magas fokon űzik az ipart.

Patriciant a Parlamentbe!

Az Ascaron rendkívül összetett, ám élvezetes és lehetőségekkel teli programot alkotott. A fürdőkben híreket szerezhetünk be, szavazatokat vásárolhatunk, az uzsorásnál hosszú lejáratú hitelekbe nyomhatjuk tőkénket, járványok, kereskedelmi blokádok, kalózbandák nehezítik dolgunkat, és akár meg is nősülhetünk (a család is öregbíti a hírnevet!). Bizonyos rang elérése után a régió tartományi elöljárójával is felvehetjük a kapcsolatot, hozzáteszem: ő is újabb kívánság-szörnyeteg, mégis meglehetős izgalmakat tartogat. Főpolgármesterként a város védelme nyomja majd pénzcsinálásban amúgy is rogyadozó vállunkat – egyébként ebben a pozícióban a város teljes kasszáját birtokoljuk, adókat vethetünk ki, kalózirtó hadjáratokat szervezhetünk; igaz, nem saját zsebre dolgozunk, hanem a köz javáért. A többjátékos opció gyönyörei, a politikai élet mélységei, és az alvilági szálak, ostromok, Pirates! módra megvívott tengeri csaták értő és gondos kezekért könyörögnek. Ne okozzatok csalódást...

Tika

Ha nem megy a játék

A PC Guruhoz mellékelt teljes játékainkat a kiadás előtt a lehető legtöbb számítógépen ki szoktuk próbálni, de ettől függetlenül előfordulhat, hogy a Te számítógépeden nem indul a program. Hogy miért nem, annak több oka is lehet, de mielőtt még teljesen elkeserednél, győződj meg az alábbiakról:

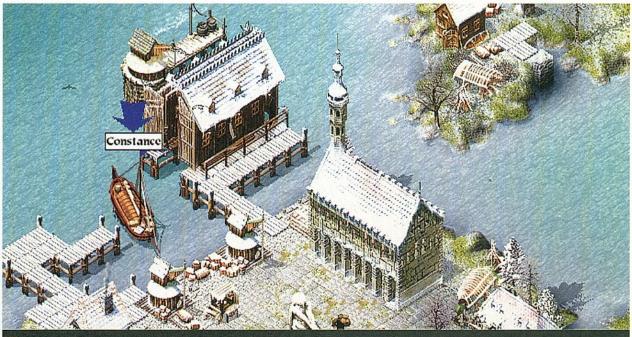
- Rendelkezel-e a játék elindulásához szükséges minimális konfigurációval (lásd lent).
- A számítógépedben lévő videokártyához fel vannak-e telepítve a legfrissebb vezérlőszoftverek. Ha nem vagy benne biztos, a következőket kell tenned:

1. Győződj meg arról, milyen VGA kártya van a gépedben. A két leggyakoribb kártyatípus az nVidia (GeForce sorozat) és az ATI (Radeon sorozat). Amennyiben neked másféle kártyád van, javasoljuk, hogy fordulj szakemberhez, mielőtt a következő lépésre rátérsz.
2. Helyezd be a PC Guru DVD mellékletét számítógépedbe, nyisd meg a Turkáló könyvtárat, majd kutasd fel a Driverek könyvtárat, s indítsd el a szükséges driver telepítőjét – természetesen operációs rendszeredtől függően.
3. Végül indítsd újra a számítógépet.

Ha ezek után sem működik a játék, próbálkozz a következő gyógymódokkal:

- Telepítsd újra a legújabb DirectX-et, amit megtalálsz DVD mellékletünk Turkáló könyvtárában!
- Futtass le vírusellenőrző programot, hogy megbizonyosodj afelől, nem vírusos-e a géped!
- Távolíts el mindennemű kodek-pakkot a gépedről, ha már telepítettél fel ilyet!

A Patrician 3 minimális gépigénye: Pentium II 233 MHz processzor, 32 MB memória, 4 MB-os DirectX 8.1 kompatibilis videokártya.



Télen érdemes feltahkolni groggal, hogy tengerészeink ne fagyjanak meg

DVD tartalom

Azt hiszem, ezúttal bátran kijelenthetjük, hogy ilyen ütős demókból még sosem állítottunk össze DVD mellékletet! Az elmúlt pár hét során sikerült olyan fergeteges játékdemókra rátenni a kezünket, melyek közt egyetlen gyengébb alkotást sem találhatunk. Valószínűleg számodra is elegendő lesz, ha csupán az Armies of Exigo, a Dawn of War, vagy a Pacific Assault címeket említjük, s nagy valószínűséggel máris a nyúlsz a DVD meghajtó tálcakiadó gombja felé, hogy kipróbáld lemezmellékletünket. De ha hiszitek, ha nem, a demókon kívül akad még bőven látnivaló korongunkon, hiszen az animációk könyvtárban ott lapul pár vadonatúj Half-Life 2 videó is!

Medal of Honor: Pacific Assult

Néhány hetes csúszás után végre megérkezett minden idők legintenzívebb Medal of Honor játékának demója, mely ezúttal nem csak méretével volt képes ledöbbenteni a szerkesztőt. A rövid, de annál akciódúsabb demóban a Második Világháború csendes-óceáni hadszínterén, egy eldugott szigeten zajlott ütközetben vehetünk részt, ahol a Henderson légibázist japán támadás éri. Miután túléltük az első rohamot, védelmet kell biztosítanunk a levegőben bajlódó bajtársainknak, akiket japán Zerók tartanak folyamatosan tűz alatt. Lehengerlő akció, gyönyörű grafikai megvalósítás, látványos fizikai modellezés, és a szokásos EA minőségi garancia: kell ennél több?

[W][A][S][D]	mozgás
	támadás fegyverrel
	közelharci támadás
[←][→][↑][↓]	parancs kiadása
bal [ALT]	szárkereszt nézet
[H]	szanitéc hívása
[B]	kötszer használata

Evil Genius

Kétségtelenül az év egyik legötletesebb és leghumorosabb stratégiai játékának ígérkezik az Elixir Studios legújabb alkotása, az Evil Genius. A játékban a '60-as évek környezetében alakítunk egy gonosz, világuralomra törő lángészt, aki egy hegy gyomrában képzi ki titkos hadseregét. De mint az a Dungeon Keeper óta tudjuk, ez korántsem olyan egyszerű feladat: nemcsak a kiképzésről, de embereink szórakozásáról is gondoskodni kell, amit alaposan megnehezítenek a támaszpontunk környékén bóklászó tikosügynökök. Bizunk benne, hogy a kereskedelmileg sajnos nem túl sikeres Republic után ezzel a játékkal sikerül a cégnek felkapaszkodni a csúcsra!

[CTRL] + 1-0	területjelző lerakás
1-8	területjelzőre ugrás
[M]	tárgy mozgatása
Del	tárgy törlése
[F]	munkás keresése
Enter	nagyítás a szereplőre
Tab / [SHIFT] + tab	köv./előző csatlós

Warhammer 40 000: Dawn of War

Döbbenetes látvány, fergeteges akció, mindent felülmúló hangulat jellemzi a THQ legújabb stratégiai gyöngyszemét, melynek demójára az utolsó pillanatban sikerült rátenni kezünket. Miután elindítottuk, s a bevezető animáció megtekintése után magunkhoz tértünk, gyorsan végignyomtuk párszor a demópályát, majd a két skirmish küldetést is, végül szerényen kineveztük a játékot az év eddigi legjobb RTS-ének (a bétaváltozatot már a múlt hónapban volt szerencsénk kipróbálni, így állíthatjuk, multiban sem okoz csalódást a program). E sorok olvasásakor már valószínűleg kapható a teljes verzió is, aminek beszerzését csak javasolni tudjuk mindenkinek.

ctrl + 1-8	csoport létrehozása
1-8	csoport kijelölése
Space	utolsó üzenethez ugrás
.	köv. építő kiválasztása
,	köv. katonai egys. kiv.
Ctrl + R	következő fejlesztés
R	egység létszámbővítés

Négy új HL2 videó van a DVD-n!

Shareware játékok

Xoid – Az ötletes játék nem ritka fogalom a shareware szoftverek körében. Sok olyan alkotás született már, mely egyedi megvalósításai miatt a teljes árú játékokkal is képes lenne felvenni a versenyt. A Xoid remekül elkészített területfoglalós program, melyben célunk az ellenfelet olyan kicsi helyre beszorítani, hogy az ne birja tovább. Sajnos a billentyűket nem lehet átkonfigurálni, így nem árt tudni, hogyan is működik a játék: a kurzorbillentyűkkel irányítjuk a hajót a perem mentén, majd ha be akarunk lépni a belső részbe, nyomjuk le a szóközt, s vágjuk ki a nekünk tetsző részt – úgy, hogy a nagy szerkezet ne intézzen el minket közben.

Acky's XP Breakout / Blades of Avernum / Guardian / Superball Arcade / Treasure Mole / Wildsnake Arcade Invasion Waves / Xoid

Animációk

Mielőtt megérkeznek a karácsonyi piacra szánt játékok a boltokba, egy utolsó kis kedvcsinálás erejéig érdemes pár pillantást vetni azokra az előzetes animációkra is, melyeket DVD mellékletünkön találhattok. Folytatjuk a Gyűrűk Ura videók feliratozott változatainak bemutatását, illetve feltettük a 2004-es E3-on bemutatott Half-Life 2 videók eddig megjelent részeit is.

LotR: Battle for Middle-Earth (Mozibetétek készítése, valamit A harc hevében 4-5. rész / DVD Video, magyar felirattal) / Half-Life 2 (4 db) / Battle Mages: Sign of Darkness / Battlefield 2 / Bet on Soldier / Children of the Nile / Call of Duty: United Offensive (2 db) / Fahrenheit / First to Fight / GTA: San Andreas / MoH: Pacific Assault / Sid Meier's Pirates! / Prince of Persia 2 / Sacred: Underworld / The Settlers: Heritage of Kings / Silent Hunter 3 / Splinter Cell: Chaos Theory / El Matador / Dungeons & Dragons

VirtualDub v1.6.0

Sok levelet kapunk tőletek, melyekben animációk konvertálásáról, feliratozásról kérdeztek minket. Válaszainkban gyakran fel-feltűnik ugyanaz a név: VirtualDub. A program segítségével szinte bármilyen egyszerű, videóval kapcsolatos feladatot elvégezhetünk: konvertálhatunk, átméretezhetünk, hangerőt változtathatunk, sőt egy plugin segítségével akár feliratot is varázsolhatunk azokra. Ingyenesen terjeszthető programról lévén szó, különösen figyelmébe ajánljuk minden videóval foglalkozó felhasználónak, bár nekik nagy valószínűséggel már felesleges bemutatni ezt a remek eszközt. A legújabb verzióban javították az átméretezési algoritmusokon, és jelentősen optimalizálták a programkódot is.

Javítások

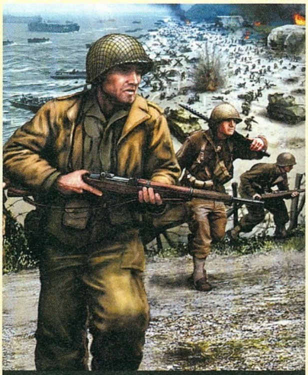
Lassan a megjelenő hibajavítások mérete meghaladja a játékdemóékat... Ezekben már nem csupán egyszerű toldozgatásokra számíthatunk, hanem plusz pályákra, kiegészítésekre is. Ilyen csomagokból válogattunk most nektek össze párat, melyek közül külön figyelmet érdemel a Doom 3 első nem hivatalos javítása, valamint a D-Day 2.14 ragtapasza.

Battle Mages v1.2 / Chaos League v1.02 / D-Day v2.14 / Doom 3 v1.05b / Joint Operations v1.3.1.15 / Soldiers: Heroes of WW2 v1.12.2

Rovatok a DVD-n

Star Wars – Petővári Attila kollégánk már hónapok óta becsületesen, minden részletre kiterjedően látja el olvasóit a Star Wars világ híreivel. Munkájára akár minden alkalommal felhívhatnánk figyelmeteket, ezúttal viszont különös okunk is van rá, hiszen hamarosan révbe ér pár eget rengető Star Wars alkotás, melyekről ismét megcsodálhattok pár nagyszerű képet, s olvashattok rövid előzetest.

Action! / Autószimulátorok / Battlefield 1942 / C++ / Call of Duty / Codename Panzers / Command & Conquer: Generals / Diablo 2 / Doom 3 / Focivilág / GTA / Jedi Academy / Linux / Mafia / Magyarítások / Medal of Honor / Old Hardware / Photoshop / PHP Programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament / World of Warcraft



Megérkezett a CoD kiegészítője

Játékdemók
Armies of Exigo / Colin McRae Rally 2005 / Evil Genius / FIFA Football 2005 / Medal of Honor: Pacific Assault / Rome: Total War / Shade / Top Spin / Warhammer 40 000: Dawn of War

Animációk
Half-Life 2 (4 db) / Battle Mages: Sign of Darkness / Battlefield 2 / Bet on Soldier / Children of the Nile / Call of Duty: United Offensive (2 db) / Fahrenheit / First to Fight / GTA: San Andreas / MoH: Pacific Assault / Sid Meier's Pirates! / Prince of Persia 2 / Sacred: Underworld / The Settlers: Heritage of Kings / Silent Hunter 3 / Splinter Cell: Chaos Theory / El Matador / Dungeons & Dragons

Javítások
Battle Mages v1.2 / Chaos League v1.02 / D-Day v2.14 / Doom 3 v1.05b / Joint Operations v1.3.1.15 / Soldiers: Heroes of WW2 v1.12.2

Mozielőzetesek
After the Sunset (magyar felirattal) / Finding Neverland / Meet the Flockers (magyar felirattal) / Shark Tale (magyar felirattal) / Shaun of the Dead

Shareware játékok
Acky's XP Breakout / Blades of Avernum / Guardian / Superball Arcade / Treasure Mole / Wildsnake Arcade Invasion Waves / Xoid

Állandó rovataink
Action! / Autószimulátorok / C++ / Call of Duty / Command & Conquer: Generals / Codename: Panzers / Diablo 2 / Doom 3 / Focivilág / GTA / Jedi Academy / Linux / Mafia / Magyarítások / Medal of Honor / Old Hardware / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament / World of Warcraft

Killing Spree mod
Battlefield Vietnam World War II Mod

Háttérképek
Colin McRae Rally 2005 / Star Wars: Republic Commando / Myst IV: Revelation (2 db) / Pro Evolution Soccer 4 (2 db) / Shellshock Nam '67 (2 db) / Call of Duty: United Offensive / Conflict Vietnam (4 db) / Evil Genius (2 db) / FIFA Football 2005 / Full Spectrum Warrior (9 db) / Psychonauts / Rollercoaster Tycoon 3 / Shade (2 db) / Star Wars: Battlefront (5 db) / Warhammer 40,000: Dawn of War (15 db)

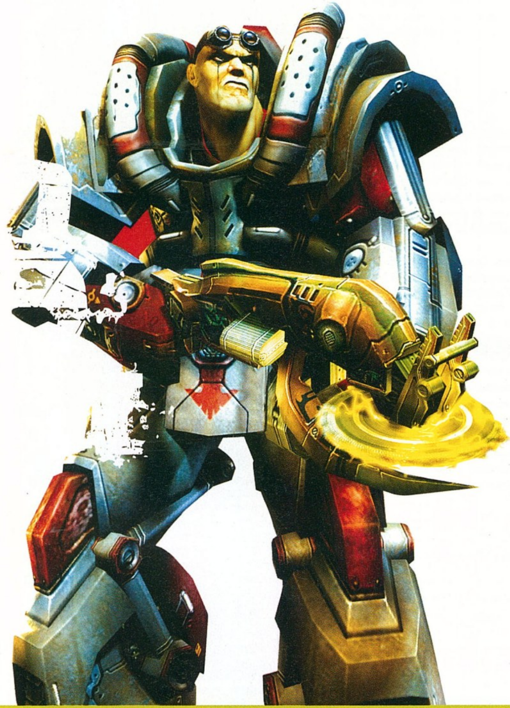
Extrák:
Cikkek a PC Guruban (adatbázis) / Programok, amiket Ti küldtetek / CheatLand (csalások több mint 2500 játékhoz)

Képek a kukkolóban
Battlefield 2 / Battlestations Midway / Black & White 2 / Blitzkrieg 2 / Bloodrayne 2 / F.E.A.R / Heroes of Annihilated Kingdoms / Hidden and Dangerous 2 Sabre Squadron / Imperial Glory / Miami Vice / NFS Underground 2 / Sid Meier's Pirates! / Stronghold 2 / SWAT 4 / The Witcher

Turkáló
Adobe Acrobat Reader 6.0 Magyar / DivX 5.2 Pro / Xvid 1.02 codec / Mediaplayer 9 (XP) Magyar / VirtualDub v1.6 / Norton Antivirus frissités (2004.09.08) / BitDefender 7.2 (ingyenes virusirtó) / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készités) / Winamp 2.91 és 5.05 / Ahead Nero v6.3.1.20 / DirectX 9.0c / Videokártya driverek (Ati Catalyst 4.9 XP és Nvidia Detonator 61.77 XP / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.03a / Getright 5.1 Magyar / ICQ 2003b #3916 / Internet Download Manager v4.01 / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.0.210 / SpyBot v1.3 / HyperSnap DX v5.60.03 Magyar / SnagIt v7.1.1 / ACDSee v6.0.3 / IrfanView v3.91 Magyar / Fraps v1.9D / NVRefresh v2.1a / PowerStrip v3.53 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilites 2004 / WinRar 3.30 Magyar / WinZip 9.0 / friss katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Lite program mellé

Unreal Tournament 2004 Editor's Choice Edition

Fejlesztő: Epic **Kiadó:** Atari **Megjelenés:** 2004. október



Aki megjelenéskor kihagyta az Unreal Tournament 2004-et, most bepótolhatja a hiányosságot: nemsokára megjelenik a játék kibővített kiadása, némileg csökkentett áron. Az Editor's Choice Edition tartalmaz mindent, amit az eredeti UT 2004 tudott, emellé kapunk még hat karaktert, tizet a legjobb, díjnyertes modok közül (többek között a zseniális Alien Swarmot!) és legalább hat új Onslaught pályát. Ez eddig nem hozna túl sok embert lázba, azonban lesz három új jármű is, amelyek jelentősen meg fogják változtatni a játékmenetet. Lesz egy új repülő, a Cicada – a pilóta rakétákat lövöldöz, az utas pedig lézerágyúval pusztít, és chaffeket dobálhat, hogy a beérkező rakétákat eltérítse. A nyolc keréken guruló Paladin tank elsődleges lövése semmi extrát nem kínál, a másodlagos viszont szinte áthatolhatatlan pajzsot von a jármű köré, így sértetlenül juthatunk át a csatatér másik felére, a szállított társakkal egyetemben. A harmadik gépezet a Hank névre hallgat, és hatalmas távolságra képes kilőni rendkívül nagyot robbanó lövedékeit, illetve másodlagos funkcióban repülő kémkamerát bocsáthat fel a pálya fölé. Amíg le nem lövik, felülről is követhetjük az eseményeket, koordinálhatjuk csapattársainkat, és bőszen bombázhatunk. Jó hír, hogy aki regisztráltatta eredeti UT 2004-ét, ingyen töltheti le az újdonságokat!

Rossz helyen, rossz időben - ez nem a mi napunk...

Ford Racing 3

Fejlesztő: Razorworks **Kiadó:** Empire
Megjelenés: 2004. október

Kicsit érthetetlen, hogy az Empire miért nyomja ennyire a Ford Racing-sorozatot: a sajtó sem lelkesedett értük és az eladási adatok sem voltak túl fényesek. A harmadik rész fejlesztési ideje kevesebb mint egy év volt, és különösebb újításokat, forradalmi megoldásokat nem igen lehet felfedezni benne. Igaz, minden eddiginél szélesebb az autókínálat – most már 46 különböző járgány felett vehetjük át az irányítást az első T-modellektől a jövőre debütáló új Mustang 2005-ig – és ezeket többféle festéssel láthatjuk el, de a fizikai motor ugyanaz maradt. Emelkedett a játékmódok száma is, összesen 16 különféle futamban vehetünk részt: van, ahol turbózni is lehet, máshol pedig gyorsulni, vagy éppen farolni kell (Need Ford Speed Underground?). A képek alapján a grafika nem fejlődött sokat a második rész óta – úgyhogy talán megbocsátjátok, ha mi egyelőre nem lelkesedünk túlságosan a játék iránt. Talán érdemesebb lenne jövőre egy másik autógyárra átnyergelni...?

Vén kecske is megnyalja a sót – illetve régi Ford a betont

Sudden Strike 3
Arms of Victory

Fejlesztő: FireGlow
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2005. január

Most visszavágunk Pearl Harborért!

Néhány számmal ezelőtt már beszámoltunk a Sudden Strike 3-ról, ám akkor kizárólag a játék alatt működő, vadonatúj SS Next7 engine képességeiről voltak információink. Azóta viszont a fejlesztők megnyíltak, és több dolgot is elárultak új játékukról. A játékban négy kampány lesz, az amerikaiak a japánokkal vívhatnak meg a Csendes-óceán szigetvilágában, míg az angol-orosz szövetséges hadak a németekkel eshetnek egymásnak. Az óceániai hadszíntéren (és kisebb mértékben Európában is) óriási jelentősége lesz az eddig hanyagolt tengerészetnek. Kismillió különféle hajónk lehet, a gyors naszádoktól kezdve a hatalmas anyahajókig, a tengeralattjáróktól az aknaszedőkig, a csapatszállítóktól az utánpótlást szállító tankerekig. Utóbbiak megvédése életfontosságú, hiszen ezek szállítják a hadianyagot – ha elvágják az utánpótlási vonalunkat, nem lesznek új katonáink és tankjaink, kifogyunk a lőszerből és az üzemanyagból. Ugyan bázist továbbra sem húzhatunk fel, de kisebb-nagyobb védelmi épületeket emelhetünk – gépágyúkat, bunkereket állíthatunk fel a partokon, vagy a stratégiailag fontos pontok körül. Minden eddiginél több egység lehet az irányításunk alatt, az eredményes irányításhoz teljesen új kezelőfelületet és AI-t készítenek (az útkereső algoritmuson fejlesztettek rengeteget). Novemberben várható demó a játékból, és addigra talán az is kiderül, hogy ki adhatja ki a programot – a fejlesztőket ugyanis többen is megkeresték ezzel kapcsolatban.

Ezt jobb lenne már a kikötőben elsüllyeszteni

H news magyar hírek

Sikeres a Panzers!

Nem csak nekünk tetszett nagyon a magyar Stormregion stratégiai játéka, a Codename: Panzers, de úgy látszik, a játékosoknak is. A Második Világháborús játékokra vevő németek például majd' megőrülnek érte, ami számokban kifejezve annyit jelent, hogy két hét alatt 66.000 példányt sikerült eladni, illetve, hogy nyolc héten keresztül vezette az eladási listákat – csak a Doom 3-nak sikerült letaszítania a dobogó legfelső fokáról. Ez természetesen azt is jelenti, hogy készül a folytatás: a Panzers Phase Two egy kiegészítő-lemez lesz. Ebben az alapjátékban megtalálhatóaknál valamivel kevesebb küldetés lesz, de jóval hosszabbak és összetettebbek. Kiemelt figyelmet fordítanak a többjátékos-lehetőségekre, várhatóan sok új játékmód vár a vásárlókra. A megjelenés jövő tavasszal várható, de amint odaengednek minket gépeikhez a fejlesztők, bővebben is beszámolunk a Panzers Második Fázisáról.

Anno 3

Fejlesztő: Related Designs
Kiadó: Sunflowers
Megjelenés: 2006. vége

Mindenki minket ünnepel, még szobrot is emeltek nekünk

Nem kell megijedni a cím olvastán, az Anno-széria harmadik epizódja nem a Római Birodalomban fog játszódni, mindössze arról van szó, hogy még nem választották ki a pontos évszámot. A harmadik rész három területen hoz majd teljes átalakulást: a látványvilágban, a háborúzásban, illetve a többjátékos módokban. A grafika immár teljes három dimenzióban pompázik, csodálatos látványt nyújtva a játékosnak: a hajók békésen ringatóznak a kikötőkben, a búza pedig láthatóan növekszik a földeken. A békés birodalomépítés mellett nagy szerepet kap a háborúzás is, rengeteg különféle egységet képezhetünk ki és vethetünk be ellenfeleink életének megkeserítésére. Ehhez kapcsolódik a multiplayer módok megjelenése is, hiszen itt végül a seregek fogják eldönteni, hogy melyik királyság a jobb. Sajnos a fejlesztés még legalább két évig eltart, a képek is a legelső működő verzióból származnak, csak előrejelzik, hogy milyen látványra számíthatunk.

Stronghold 2

Fejlesztő: FireFly Kiadó: Global Star
Megjelenés: 2005. március

A Stronghold – kiegészítőjével együtt – eladásai túllépték a másfélmilliós határt, így nem lehetett kérdéses, hogy lesz-e folytatás. Lett – pontosabban csak lesz, a kor elvárásainak megfelelő módon háromdimenzióssá vált második rész ugyanis csak jövőre jelenik meg. Természetesen továbbra is a várépítés lesz a középpontban, a 24 misszióból álló kampányban végig ugyanazt a kastélyt kell erősítenünk, megvédelmeznünk, berendeznünk. Összesen 140 épületet, használati tárgyat építhetünk, 21 nyersanyagból (pl. a gyertyakészítő méhkasból szedi ki a viaszt). Az ostromok is megújulnak, a legfontosabb változás, hogy semmilyen egység nem képes áttörni a falakat, ehhez ostromgépeket kell építeni – ezt a falakhoz közel kell megtenni, és rendkívül sokáig tart: ilyenkor érdemes a védekező félnek Zrínyi módjára kirontania, és elpusztítania a faltörő kosokat, katapultokat. Ha minden kötél szakad, a várúr felett átvehetjük a közvetlen irányítást, ám ha óvatlanok vagyunk, és elhullik, bukjuk a játékot. Emellett lesz 12 olyan küldetés, melyben kizárólag a gazdaságra kell figyelni, harcban nem lesz részünk, illetve kapunk 20-at a leghíresebb egykori kastélyokból, melyeket különböző támadásoktól kell megvédenünk. Lesz egy új erőforrás, a tisztelet, amellyel előléptethetjük, megerősíthetjük katonáinkat – ez növekedhet lakomák és lovagi tornák rendezésétől, a szerzetesek által másolt kódexek elkészülésétől, de attól is, ha teljesítjük férfiúi kötelezettségeinket, és bőséges gyermekáldással biztosítjuk dinasztiánk továbbélését. Egri csillagok modot akarunk!

Eger ostrománál azért kicsivel többen voltak...

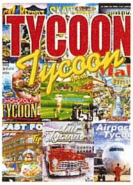
Paparazzi

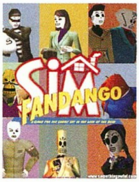
A www.SomethingAwful.com fórumának Photoshop-mágusai hetente termelnek néhány tucat őrült képet, mindig valamilyen elborult téma köré építve. A játékvilág is többször felmerült, mostani összeállításunkban a „Kamu játékok” nevű versenyre érkezett pályaművek közül válogattunk.

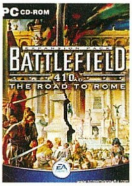
Tycoon Tycoon A gazdasági szimulátorok betetőzése: gazdasági szimulátorokat kell gyártanunk benne!

Sim Fandango „Nevelgessen ön is élőhalottakat, boronálja össze Mannyt és Mercedest!”

Battlefield 410: Road to Rome Christ sikerült vele becsapnunk, már készül a harci szekerekkel való online öldöklésre...







KnightShift 2 Curse of Souls

Fejlesztő: Reality Pump Kiadó: Zuxxez Megjelenés: 2004. november

A Knightshift első része főképp szórakoztató magyar szinkronjával lopta be magát szívünkbe, maga a játékmenet bőven hagyott kívánnivalókat maga után. Reméljük, a folytatás ezen a téren is beleerősít (és azt is, hogy ugyanaz a csapat készíti az új rész szinkronját is!), mindenesetre az már biztos, hogy a Curse of Souls sokkal monumentálisabb lesz, mint elődje. Immár kilenc hőssel járhatjuk be az ismerős világot, irtva a démonokat, természetesen a világ megmentése érdekében. Száznál is több ellenféllel akadhatunk össze, akik ellen tengernyi, vagyis egészen pontosan 5000 különféle fegyvert vethetünk be. Peszen nem csak a pusztító eszközök terén növekszik a kínálat, új páncélok, pajzsok és varázstárgyak kerülnek a programba. További újítást jelent, hogy többjátékos mód is lesz a programban, ám azt egyelőre nem közölték, hányan lehet majd együtt vagdalkozni. A novemberi megjelenési dátum kizárólag Németországra vonatkozik, az angol – és ezzel együtt remélhetőleg a magyar – verzió megjelenése sajnos csak néhány hónappal később, jövő év elején várható.

Nem tűzoltó, nem katona: vadakat hentelő juhász

Kövesd a fehér nyulat!

Augusztus 24-én végre elkészült a közel négy éve fejlesztés alatt álló Fable, a Peter Molyneux által felkarolt Big Blue Boxnál! De hogy ez miként kerülhet be bulvárrovatunkba? Nos, azért, mert erről nem egy hivatalos Microsoft sajtóközleményből értesülhettünk, hanem úgy, hogy a jó hír hallatán azonnal iszonyatos ivászatba kezdő fejlesztőcsapat egyik tagja a sokszorosításra kerülő aranylemezt megmutatta egy publikus webkamerának. A hír nem csak a neten terjedt, de hamarosan megjelentek a színen a Lionhead és az Intrepid fejlesztői is, és másnap hajnalig pusztították a pezsgőt és a whiskeyt – a buli két nappal hátráltatta a Black & White 2 megjelenését...

Az efféle partizás nem ismeretlen jelenség a játékvilágban – elég csak arra az estére gondolni, amikor az Xboxot bejelentették. Egy évnyi pletykálás és 13 hónapnyi fejlesztés után Bill Gates 2000 márciusában jelentette be hivatalosan a Microsoft konzolját. Az akkor mindössze 27 tagból álló fejlesztőbrigád a közönség lelkes reakciója láttán a mennyekben érezte magát, így az elegáns San Jose hotelben némi ünneplésbe kezdtek, a szolid iddogálás éjféltől eszeveszett ivóversenybe torkollott. Olyannyira, hogy amikor a hallban vártak a liftre, elhatározták, hogy egyszerre mennek fel vele.
Mikor 27-en bepréselődtek a hétszemélyes liftbe – Seamus Blackley, az Xbox technológiai vezetője a többiek fejére mászott fel, hogy beférjen – az nem bírta tovább, és zuhanni kezdett. Háromemeletnyi szabadesés után a biztonsági fékek megfogták a szerkezetet, ám így sem múlott sokon, hogy az Xbox már piacra kerülése előtt elhaljon...

Terrorist Takedown

Fejl.: City Interactive
Kiadó: Merscom
Megj.: 2004. október

Sokan vágynak a Battlefield sikerére, nem véletlen, hogy sok hasonló játék jelenik meg manapság. A Terrorist Takedown napjainkban játszódik, és az amerikai patriotizmusra építve a Közel-Keleten küzdhetünk meg benne az arab terroristákkal. Helikopte-

Egyelőre 2:0 ide

rek, tankok és tüzérségi lövegek segítenek minket a győzelemben, amelyet 16 pályán kell kivívnunk.

apró

A THQ és a Pixar szerződést hosszabbítottak, így a következő hat Pixar-alkotásból is a THQ készíthet játékot. A páros egyúttal azt is közölte, hogy a **Finding Nemo** eladásai világszerte elérték a hatmilliót!

Alig száradt meg a nyomdafesték előző számunk **Ghost Recon 2** előzetesén, a Ubisoft bejelentette, hogy a PC-s verzió ősz helyett csak jövőre jelenik meg. Ha már itt tartunk, a Bethesda ugyanezt közölte a Call of Cthulhuval kapcsolatban...

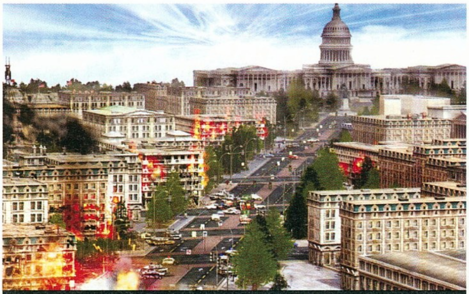
A Codemasters szomorúan jelentette be, hogy az **Operation Flashpoint 2** csak 2006-ban kerül a boltokba. Chris egyelőre vigasztalhatatlan, és a Battlefield 2 megjelenéséig alighanem az is marad.

A **Heroes of Might & Magic 5** producere bejelentette, hogy a program már játszható, gyönyörű és továbbra is gőzerővel dolgoznak rajta; már csak a Ubisoftion múlik, hogy mikor jelentik be hivatalosan is.

A Bungie egyik alapítójának, **Alexander Seropiannak** új cége, a Wideload 2005-ben jelenteti meg első programját, melyről egyelőre csak annyit lehet tudni, hogy a legújabb Halo-motort használja, és hogy FPS-ről van szó.

Act of War Direct Action

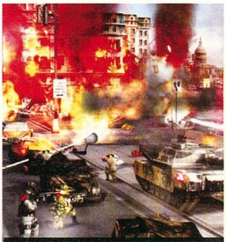
Fejlesztő: Eugen Systems **Kiadó:** Atari **Megjelenés:** 2005. március


A terroristák már a Fehér Ház spájzában vannak

Azt Act of War új valós idejű taktikai játék, amelyben egy közelebbről nem meghatá-

Tankokkal lövünk verébre

rozott terrorista csoport ellen kell felvennünk a küzdelmet. Amikor a közeljövőben bolygónk szinte valamennyi nagyvárosát fenyegetik a XXI. század banditái, az ENSZ új csapásmérő brigádot állít fel, a Talon Force-t – őket irányítva kell felvennünk a harcot a rosszfiúk ellen. Főként az amerikai hadsereg jelenlegi felszerelésére támaszkodhatunk, többek között Bradley és Abrams páncélosokat, Paladin önjáró lövegeket, Apache és Blackhawk helikoptereket vethetünk be a küzdelemben. Mivel a közjövőben járunk, lesz néhány ma még nem létező technológiát alkalmazó egység is, mint például a mech-szerű páncélt viselő Shield unitok. Építeni, egységet termelni nem lehet, de ha jól teljesítünk, kaphatunk utánpótlást. A játék több mint húsz küldetést kínál, a helyszínek közül egyelőre ötöt jelentettek be (London, Washington, San Francisco, Moszkva, valamint Észak-Egyiptom). A városokat hatalmas odafigyeléssel modellezték le, ám ezeket teljesen átrendezhetjük, lévén minden épület lerombolható, illetve bejárható (a házakban harcoló katonákat nem irányíthatjuk közvetlenül). A játék mellé pályaszerkesztőt, valamint nyolcfős online játékot lehetővé tevő opciót is mellékelnek – utóbbiban a terroristákat is irányíthatjuk.


A biztosítók nem örülnek

Csak mondják a magukét...

Larry Probst
Elnök-vezérigazgató, Electronic Arts

„Az emberek úgy gondolnak ránk, mintha mi lennénk a játékpiac féltonnás, mindenkit eltaposó gorillája – de ha jobban megnézzük, mindent beleszámítva a piaci részesedésünk csak 20%. Mi úgy gondolkodunk, hogy „miért ne lehetne ez 25 vagy akár 30%"? Más cégeknek más piacokon sokkal nagyobb a részesedése – a NIKE-nak nagyjából 65-70%-os szelete van a maga tortájából. Úgy gondolom, a következő három-öt évben jelentősen meg kell növelnünk piaci részesedésünket."

Hironobh Sakaguchi
Elnök-tulajdonos, Mist Walker (az elso kilenc Final Fantasy-játék designere)

„Két hatalmas projekten kezdtünk el egyszerre dolgozni, mindkettő szerepjáték. Minden tudásomat, és 20 évnyi fejlesztői gyakorlatomat e játékok mögé állítom, ezek lesznek a legjobb alkotásaim. A Mist Walker kis stúdió, de minden alkalmazottunk rendkívül tehetséges. Eddigi programjaim legjobb megoldásait persze felhasználjuk, de ennél sokkal többet teszünk: el fogjuk érni, hogy játékaink könnyeket csaljanak a játékosok szemébe, ahogy azt a legjobb filmek és könyvek teszik."

Peter Molyneux
Elnök-tulajdonos és designer, Lionhead

„Nagyon szeretnék egy új Syndicate-játékot készíteni. Úgy értem a jogok nem nálam vannak, de ha ez a probléma nem lenne jelen, szívesen készíteném el a Syndicate mai színvonalú remake-jét. Viszont mindennél jobban szeretnék egy Populoust készíteni. Ha csak egy kívánságom lehetne, a Populous lenne az. Ha kettő, akkor azután a Syndicate-et választanám."

Troika Games

Új játék a láthatáron

A jelenleg a Vampire the Masquerade: Bloodlines végső finomítgatásán dolgozó Troika egy rajongói fórumban közzétett két képet legújabb játékából, egy posztapokaliptikus RPG-ből. A még cím nélküli programból egyelőre a grafikus motor van készen, valamint a fejlődési rendszer – a történet egyelőre képlékeny állapotban van, a harcrendszer végső alakja pedig a leendő kiadótól függ. A Troika ugyanis kizárólag a körökre osztott rendszerben hisz, viszont a kiadók nem rajonganak ezért a – szerintük – nem túl játékosbarát megoldásért, és mivel ők adják a pénzt, ők diktálnak. A Tim Cain vezette Troika egyébként minden követ megmozgatott, hogy ők szerezhessék meg az Interplaytől a Fallout-jogokat, ám mint arról beszámoltunk, ez végül a Bethesdának sikerült. Ezért új játékuk nevében nem, ám szellemiségében mindenféleképpen Fallout lesz – olyan program, amilyennek az első két rész alkotói képzelik a trilógia záró darabját (állítólag eredetileg is három Fallout-játékban gondolkodtak Cainék). A képen látható alabárdos harcos egyébként nem lesz a játék része, ez volt az első kezükbe akadó karaktermodell, amellyel tesztelhették a játékmotort. A program elkészüléséhez elég sok idő kell még: be kell fejezni a Bloodlinest, kiadót kell találni, és ezt követi majd még kb. két év kemény munka, mire a játék megjelenhet. Részben ide is kapcsolódik, hogy a HL2 megjelenésének közeledte miatt a Bloodlines talán még idén megjelenhet, ha a Valve is megadja az engedélyt.

Pár év múlva rengeteg Fallout-folytatással játszhatunk

A jó..a rossz..és a csúf

Jó

Idén 30 éves a D&D, a világ legnépszerűbb szerepjátéka, így nem véletlen, hogy meglehetősen sok, ezen alapuló program áll fejlesztés alatt. Ott van kezdetnek a D&D Online, és a Demon Stone, melyekről néhány oldallal hátrébb olvashatsz. Aztán jön az előző számunkban bemutatott Dragonshard és a Neverwinter Nights 2 is – ám ez még nem minden, az Atari ugyanis közölte, hogy már fejlesztés alatt áll a **Baldur's Gate 3** is! A puszta tényen felül semmit nem lehet tudni még a programról, melynek premierje valószínűleg a 2005-ös E3-on lesz.

Rossz

A LucasArts nemrégiben elbocsátott 31 alkalmazottat, nem hivatalos információk szerint három kisebb belső fejlesztőstúdiót szüntettek meg ezzel, melyek még bejelentetlen játékokon dolgoztak – ezek közül az egyik állítólag a **Knights of the Old Republic 3** volt. A KOTOR 3 a híresztelések szerint igen korai állapotban volt. A LucasArts egyre kevesebb belsős fejlesztővel dolgozik, jelenleg a Republic Commando az egyetlen játékuk, melyet nem külső stúdió készít (még az Episode III alapján készülő konzolos Revenge of the Sith-et is kiadták bérmunkába).

Csúf

Ugyan csak szeptember 2-án hozták nyilvánosságra, de már augusztus 25-én csődöt jelentett az Acclaim. Az amerikai kiadó a legutóbbi üzleti évben 56,4 millió, az azt megelőző esztendőben pedig 84,8 millió dollár veszteséget termelt. A cég összesen 600 alkalmazottat tartott, akik kétharmada foglalkozott konkrétan játékfejlesztéssel – az ő jövőjük egyelőre sötéten fest... A kiadó idén még hét konzolos játékot adott volna ki, PC-re egyedül a Juiced jelent volna meg (plusz a Bard's Tale európai terjesztése is az **Acclaim** kezében volt, egyelőre nem tudni, hogy ezzel mi fog történni). Mivel a Juiced jogai a fejlesztőknél voltak, ők most más kiadót próbálnak keresni – a többi program jogait valószínűleg elárverezik.

Emergency 3

Fejlesztő: Sixteen Tons
Kiadó: Take 2 **Megjelenés:** 2004. november

A sok mészárlás mellett jól esik néha lazítani – erre pedig tökéletesen megfelel az Emergency-széria, melyben rendőröket, tűzoltókat és mentőket irányítva kel különféle baleseteket, kisebb katasztrófákat megfékeznünk. A harmadik epizódban húsz változatos küldetés vár ránk: erdő- és épülettüzeket kell megfékeznünk, felborult busz vagy lezuhant repülő sebesült utasait megmentenünk. A legnagyobb változás az előző részhez képest a program technológiai megvalósítását érte: a Vision motornak köszönhetően minden teljesen 3D-ben pompázik, forgathatjuk a kamerát, ráadásul az elvárásainkat felülmúló effektek teszik még szebbé a látványt (színes fények, időjárási effektek, a múló időnek köszönhetően változó fényviszonyok). Ezt fizikai motor erősíti tovább, amelynek remélhetőleg lesz valódi szerepe is a játékban, nem csak az összeeső testek megjelenítésében segít. A játékot küldetésszerkesztő teszi kerekké, amellyel az ígéretek szerint bármilyen extrém helyzetet kreálhatunk.

Ennél többre lesz szükség az erdőtűz megfékezéséhez

Azt beszéli már az egész város...

Bár a Beyond Good & Evil remek kritikákat kapott szerte a világban, a zseniális program oltári nagyot bukott. Ezért tűnik meglepőnek a játék készítőjének, Michel Ancelnek állítólagos nyilatkozata, mely szerint Jade kalandjai trilógiát képeznek, és jelenleg párhuzamosan készül a következő két rész.

10%*

Amikor az Atari elveszítette az Unreal-játékok kiadási jogait, a cég elnöke egy bejelentéssel próbálta elterelni a szót a sebekről. Bruno Bonnell közölte, hogy két Matrix-játék érkezik 2005-ben. Az egyik kizárólag Xboxra készül, a másik viszont minden platformra. Ez várhatóan a Mátrix Forradalmak után játszódik, és az ETM stílusát viszi tovább.

80%*

Hivatalosan ugyan még be sem jelentették, egyes hírek szerint azonban a Mafia 2 fejlesztését leállították. A GamersHell.com értesülései szerint a fejlesztőcsapatban belső viszály alakult ki, melynek eredményeként kirúgtak néhány embert – köztük Daniel Vavra vezető programozót – és leállították a munkálatokat.

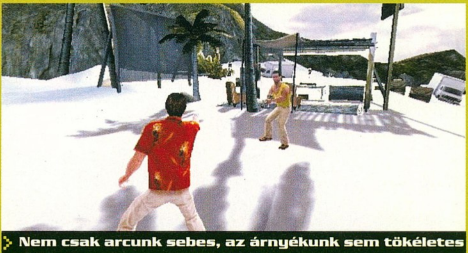
50%*

*A százalékok azt jelzik, hogy szerintünk mekkora eséllyel bizonyulnak igaznak e pletykák

Scarface

Fej.: Radical **Kiadó:** Vivendi Universal **Megjelenés:** 2005. ősz

Talán emlékeznek még néhányan az Al Pacino főszereplésével készült Sebhelyesarcú című filmre, melyért a színészt Golden Globe-ra is jelölték. A meglehetősen brutális filmben Pacino Tony Montanat alakította, egy kubai emigránst, aki cseppet sem szimpatikus módszerek segítségével feljut a miami alvilág csúcsára. A játékváltozatban őt alakíthatjuk, maga a program pedig egy véres GTA-klónnak ígérkezik. A történet a mozifilm folytatása lesz: Tony nem halt meg, hanem bosszút akar állni Alejandro Sosán. Mikor éppen nem a küldetéseket teljesítjük, kereskedhetünk droggal, megszervezhetjük a pénzmosást, követőket gyűjthetünk vagy egyszerűen csak beszólhatunk a békés járókelők tömegének. Ha kellő mennyiségű pénzt harácsolunk össz, vehetünk hajót is, amellyel a közeli szigetekre látogathatunk el – ez a további nyomozásban segíthet, de az itt rendezett hajóversenyeken is részt vehetünk, és drogot is teríthetünk. A képek egy igen korai verzióból származnak, az ígéretek szerint ennél sokkal szebb lesz a Scarface.

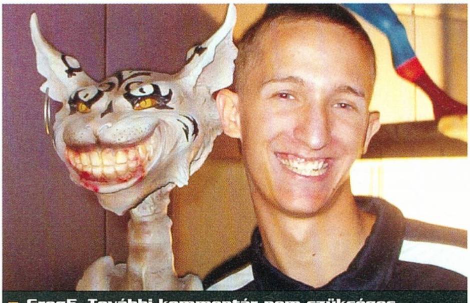


Nem csak arcunk sebes, az árnyékunk sem tökéletes

Games Convention 2004 leipzig

A londoni ECTS lassú de biztos hanyatlásával az idén immár harmadik alkalommal megrendezett lipcsei játékkiállítás vált Európa legnagyobb ilyen jellegű eseményévé, egyfajta európai E3-má. A számok tényleg lenyűgözők: négy hatalmas teremben több mint 40 000 m²-en foglalt helyet szinte az összes nagyobb kiadó, a négy nap alatt pedig valamivel több mint százezren keresték fel a kiállítást, köztük ezerhétszáz újságíró. A rendezvény minden tekintetben dinamikusan növekszik, a kiállítók és látogatók száma, valamint a kiállítási terület is közel 35%-kal volt nagyobb, mint egy évvel ezelőtt, így a már most bejelentett 2005. augusztusi újabb show-val kapcsolatban az egyetlen plusz elvárásunk valamivel több új játék bemutatása lenne.
A tavalyi évhez hasonlóan a PC Guru-csapat idén is négytagú bandával képviseltette magát a kiállításon. Elfoglalva szállásainkat igazi játékmegszállottakhoz méltóan Xboxozással töltöttük a másnap reggelig hátralévő időt, majd az elsők közt érkeztünk meg némi hajnali, kába autózás után a tetthelyre.

A négy óriási csarnokban az összes nagy kiadó megtalálható volt, a Microsofttól kezdve az EA-n át a Ubisoftig. Mindenki teljes hangerőn dübörgő hangfalakkal, gigantikus kivetítőkkel, életnagyságú játékfigurákkal, és nem utolsó sorban lengén öltözött csinibabákkal próbálta magára vonni a nagyérdemű figyelmét – teljes sikerrel. A dolog annyira jól sült el, hogy az ember azt sem tudta, melyik, megjelenés előtt álló fantasztikus játékot próbálja ki az embernyi kivetítőkön, vagy melyik lánynak kérje meg azonnal a kezét... A kiállítás az E3-mal ellentétben mindenki számára nyitva állt, aki kifizette a tíz eurós belépőjegyet, így némi visszatetszést keltett bennünk az alig tizéves srácok elképesztő áradata. Magunkat kivételezettnek érezve lobogtathattuk sajtókártyánkat, és „press" szót szajkózva tolhattuk félre a kisebb lurkókat a játékok elől...

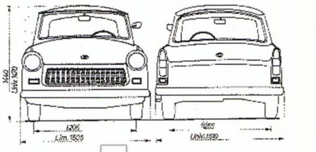


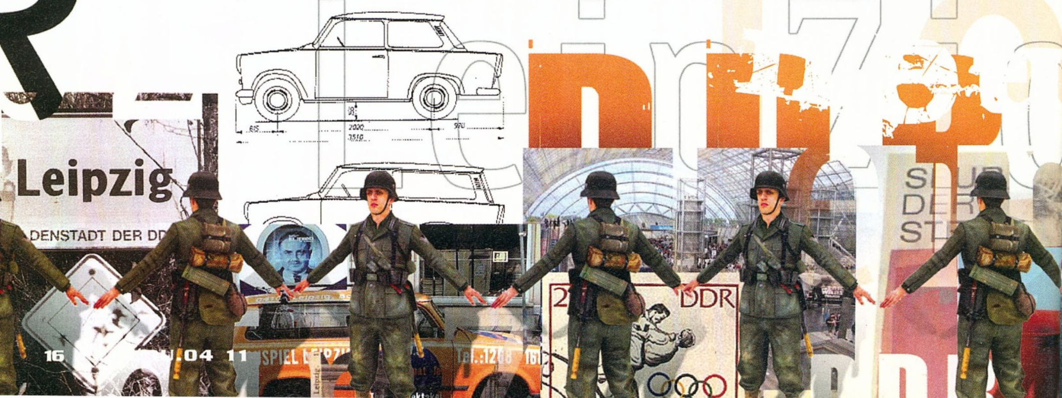
Greg5. További kommentár nem szükséges...

Az új bejelentéseket tekintve kisebb csalódás volt a kiállítás, mert a beígért nagyobb nevek közül több is igazolatlanul távolmaradt, így például továbbra is homály fedi a már készülő új Hitman- és Tomb Raider-epizódokat. Mindössze két felső kategóriás bemutatkozás volt a kiállításon, az Eidos Deus Ex által inspirált FPS-e, a Snowblind, és a STALKER fejlesztőinek innen-onnan összelopkodott nevű új fantasy RTS-e, a Heroes of Annihilated Empires. Az újdonságokat ellensúlyozandó szinte minden E3-on bemutatkozott játék kipróbálható volt, bár többnyire a májusi show-n látott verziót mutogatták belőlük.
Mivel a karácsonyi szezon legtöbb nagy durranását az elmúlt néhány számban kiveséztük, most főként az új bejelentésekre, illetőleg az újdonsággal előrukkoló játékokra koncentráltunk. Külön kiemelnénk az EA-t, ami nem csak folyamatos jegesvíz-ellátással csalogatta magához az eltikkadt újságírókat, de forgó videópalotájuk is minden dicséretet megérdemelt.

Hírességekből is némi hiány volt tapasztalható, az E3-mal ellentétben itt nem futhatott össze az ember se John Carmackkal, se Will Wrighttal. Legnagyobb örömünkre azonban kedves ismerőst, a magyar válogatott edzőjét, Lothar Matthaust sikerült felfedeznünk a tömegben, akit természetesen azonnal meginterjúvoltunk a PC Guru számára. Rajta kívül talán csak az FPS-császár Fatal1ty volt említésre méltó híresség a kiállításon, akit a helyszínen bárki kihívhatott Unreal Tournament 2004-ben. Ha minden igaz, végül sikerült egy fraget szereznie ellene valakinek...

Összességében utolsó nap elégedetten hagytuk hátunk mögött a volt keletnémet iparvárost. Az út során ökörködéseinkkel és kalandjainkkal bebizonyítottuk, hogy továbbra sem vagyunk teljesen normálisak: kiderült, hogy Ulukainak nem kell alkohol ahhoz, hogy elborult állapotba kerüljön, Grath szinte az összes angol szót ismeri, de gondjai vannak nevének angolul való betűzésével, Chris mégse csak háborús játékokkal hajlandó játszani, Greg5 pedig akut fényképezési mániában szenved, mindennemű tehetség nélkül...





Brothers in Arms

Fejlesztő: Gearbox
Kiadó: Ubisoft
Megjelenés: 2005. tavasz

A fa nyújt némi fedezéket, de ez még így sem életbiztosítás

Mivel az E3-as első animációk levettek minket a lábunkról, örömmel vetettük magunkat a Ubisoft-stand Xbox-kontrollerei mögé, melyek fölé ez volt írva: Brothers in Arms. Mivel második világháborús FPS-ekkel már Dunát lehet rekeszteni, a programmal szembeni elvárásaink igen magasan voltak: valahová a Call of Duty és a Pacific Assault közé vártuk a programot; ráadásul a sokat hangoztatott taktikai elemekre is rendkívül kíváncsiak voltunk. Sajnos csalatkoznunk kellett, mégpedig csúfosan – talán ez volt a kiállítás legnagyobb csalódása. A játék nemcsak grafikailag nem ütötte meg az elvárt mércét (még az Xboxos standardokat figyelembe véve sem), de a játszhatóság terén is bőven volt min fanyalognunk. Bizonyára sokan tudjátok már, a játékban szakaszparancsnokként a mi feladatunk embereink életben tartása két héten keresztül, valahol Franciaországban, a frontvonal mögötti területen. Az ígéretek nem csupán egyszerű lövöldözős játékról szóltak, hanem valami egészen egyedi dologról; egy félig FPS- félig Rainbow Six-szerű csapatirányítós taktikai programról. Ezzel szemben a taktikázás túlontúl körülményes, nem jutott idő embereink eredményeskommandírozására, saját kezünkbe kellett vennünk az ellenfél kiiktatásának feladatát. Hiába próbáltunk meg megkerülős hadműveleteket levezényelni, embereink nem mutattak nagy hajlandóságot utasításaink követésére. Mindezek tetejébe a scriptek oly mértékben uralkodnak a játékmeneten, hogy ez már tíz perc alatt abszolút felidegesített minket (tulajdonképpen minden ellenséges akció csak akkor indult, ha mi elértünk a meghatározott helyre, így a háromszor újrapróbált kis falusi hentelésben mindannyiszor ugyanakkor indult a tüzérségi támadás, ugyanakkor ugrott elő a német tizedes a szénabála mögül, és ugyanakkor robbant fel a kocsma előtti autó), nem beszélve az ellenséges AI szinte teljes hiányáról... Bár az első videók fergeteges látványról tanúskodtak, a kipróbálható változatban a környezet, főképp a növényzet, elég cudarul festett, ellenben társaink kinézetére már nem lehetett panasz. A Deus Ex 2-ben megismert bloom-effekt valamicskét dobott a látványon, de azért bízunk benne, hogy a végleges, PC-s változat ennél azért jóval többet nyújt majd. Mert hiába volt helyenként egész élvezetes a lövöldözés, hiába volt izgalmas néha a fedezékből fedezékig való rohanás a német katonák folyamatos tüzelése közepette, ha mind a Call of Duty kiegészítője, mind pedig az új Medal of Honor, a novemberben megjelenő Pacific Assault sokkal szebbnek és izgalmasabbnak ígérkezik. Persze az is lehet, hogy csak a kirakott pálya volt gyengébb a maradéknál – mi legalábbis ezzel biztatjuk magunkat...

A németek igen fura járművekkel kísérlik meg az aratást

Blitzkrieg 2

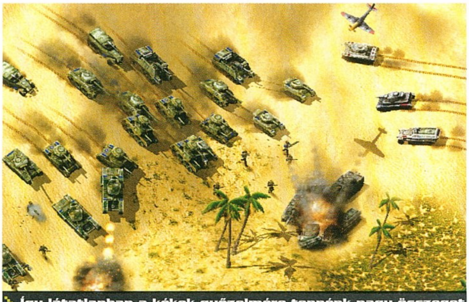
Fejlesztő: Nival Interactive Kiadó: CDV
Megjelenés: 2005. nyár

Habár a Blitzkrieg folytatását nem találtuk a kiállított játékok között (csak az első rész új kiegészítőjét pakolták ki), odalopakodtunk egy CDV-pólós srác mögé, és udvariasan nekiszegeztünk pár kérdést a programmal kapcsolatban. Megtudtuk, hogy a folytatás még nagyon korai fázisban van, és sajnos akárhogy is szeretnék, nem tudják megmutatni nekünk. Ejnye! Azt viszont már most elárulta emberünk, hogy három hadszíntéren zajlanak majd az események (Észak-Afrika, Európa, és a Csendes-óceán vidéke), amelyeket teljesen új 3D-s motor fog életre kelteni. Ezen kívül a játék követi korunk divatát, és megjelennek a hősök, akiket a valós életből mintáztak. Újradolgozzák a tapasztalati rendszert is, és embereink kitüntetéseket szerezhetnek majd, így válva erősebbekké, képzettebbekké. Mi, játékosok is előreléphetünk a ranglétrán, ahogy kapjuk a medálokat, úgy irányíthatunk egyre több egységet egy időben.

Axis & Allies

Fejlesztő: TimeGate
Kiadó: Atari
Megjelenés: 2004. november

A TimeGate fejlesztői nemsokára elkészülnek a világ egyik legnépszerűbb táblás játékának számítógépes átiratával! A programot lehet úgy is játszani, mintha a tábla előtt ülnénk: egységeket tologatva, a csaták kimenetelének kiszámítását a gépre hagyva. Az igazi újítás az, hogy ezeket a küzdelmeket mi magunk is lejátszhatjuk, mintha csak küldetések lennének egy RTS-ben. Ki kell építenünk bázisunkat, legyártani az egységeinket (ezek több katonából-járműből álló szakaszok), és lezúzni ellenfeleinket. A különféle népek generálisai szuperképességeket adnak (atombombát, kamikaze-pilótákat, radarzavarást), de az egyes regimentek is erősödnek a küzdelmek során. Három nyersanyagtípussal – pénz, benzin és lőszer – kell gazdálkodnunk, de „peonok", azaz termelő egységek nem lesznek: az erőforrásokat épületekből és az adott pályán korábban már elfoglalt városokból szerezhetjük meg. Mindez jó, leginkább a Generalsra emlékeztető látványvilággal párosul, valamint modolók kedvéért pályaeditort is kapunk.

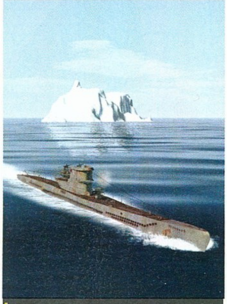

Így látatlanban a kékek győzelmére tennénk nagy összeget

Silent Hunter 3

Fejlesztő: Ubisoft
Kiadó: Ubisoft
Megjelenés: 2005. február

Köztudott, hogy manapság szimulátort készíteni igen kockázatos vállalkozás, hiszen az eladások közel sem képesek a hosszú fejlesztési idő költségeit fedezni. Szerencsénkre azért akad még egy-két alkotás, amely van olyan színvonalas, hogy megéri elkészíteni pénzügyi szempontból is – mi ilyennek találtuk a Silent Hunter 3-at. A Ubisoft berkeiben készülő játék minden idők egyik legszebb szimulációjának ígérkezik, amelyben egy német tengeralattjárót kell a második világháború kezdetétől a végéig egy darabban tartanunk. A viharos és rideg tengereket olyan minőségben sikerült a készítőknek a képernyőre varázsolni, amit ha pár éve látunk, bizonyára renderelt videónak néztünk volna. Ráadásul a játék nemcsak szép, de a stílustól idegenkedők is könnyen elboldogulhatnak vele – összetettsége, nehézségi szintje skálázható lesz.

Zajlik az élet az irányítópultnál, a kapitány a rúddal táncol!


Pingvinre is vadászhatunk

Best of Game Convention 2004

best of gc: a hivatalos verdikt

legjobb játékmenet Pro Evolution Soccer 4

legjobb PC-s játék: Settlers 5

fejl.: Blue Byte

Nekünk ugyan gondjaink akadtak a germán Settlers – Die Siedler – irányításával, de a németeket ez persze nem zavarta. A grafikát ugyan nyelvismeret nélkül is csodáltuk, de mi ezt a díjat azért nem neki adtuk volna.

legjobb online játék: World of Warcraft

fejl.: Blizzard

A World of Warcraft mellett nem volt túl sok online szerepjáték kiállítva - az Everquest 2-t pedig, akármennyivel is többet tud az technikailag, hangulatával simán felülmúlta. Alig várjuk már a MMB klán megalakulását!

legjobb grafika: Gran Turismo 4 PS2

fejl.: Polyphony Digital

Hiába korosodó hardver már a PS2, a legtehetségesebb fejlesztők elképesztő dolgokat tudnak kipréselni belőle. A Gran Turismo 4 tényleg a legszebb autós játék volt – ráadásul 500 kocsi szerepel benne...

Best of gc: a PC GURU véleménye

további kedvencek Star Wars Republic Commando Fable (Xbox) LEGO Star Wars World of Warcraft

Burnout 3: Takedown Xbox

fejl.: Criterion megjelenés: megjelent

A Burnout 3 a valaha készült legjobb arcade autóverseny, ezt garantáljuk! Eszeveszett sebessége és erőszakos viadalai mindenkit elvarázsoltak, így hát nem csoda, hogy Chris is beadta a derekát, és vett egy Xboxot.

Star Wars Battlefront

fejl.: Pandemic megjelenés: megjelent

A kiállításon csak egy rövid demót próbálhattunk ki, ám a tatooine-i és a hothi parázs – illetve fagyos – csaták levettek minket a lábunkról. Ez tulajdonképpen egy felgyorsított Battlefield a Star Wars világába helyezve.

Sid Meier's Pirates

fejl.: Firaxis megjelenés: november

Nem csak a nosztalgiázóknak fog tetszeni az új Pirates, ez már biztosnak tűnik. Rengeteg lehetőséget kínál a kalóz-lét, mi leginkább a tengeri csatákat, a kardviadalokat és a kereskedést élveztük a demóban.

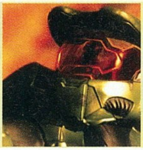
FIFA 2005

fejl.: EA Canada megjelenés: október

Az EA nem bízott semmit a véletlenre: elhívtak egy főmufti a FIFA-tól, Matthaust a magyar-skót meccsről, és Paul Oakenfoldot a DJ-pultja mellől. Ez a trió, no meg a kitűnően összevágott trailer mindenkit meggyőzött!

Halo 2 Xbox

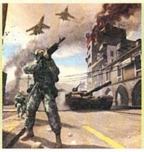
fejl.: Bungie megjelenés: november



Már majdnem három éve várunk rá, és most végre sikerült kipróbálnunk a csodajáték folytatását. Ugyan alig öt percet kaptunk, de ez alatt is meggyőződhettünk róla, hogy a Bungie nem viccelt: a Halo 2 mindent ütni fog!

Battlefield 2

fejl.: Digital Illusions megjelenés: 2005. március



Akárhányszor néztük meg az EA standján kialakított vetítőteremben a Battlefield 2 trailert, annyiszor döbbentünk rá, hogy itt valami elképesztő dolog készül. Talán még a Counter-Strike ellen is lesz esélye...

Heroes of Annihilated Empires

Fejlesztő: GSC Game World
Kiadó: GSC World Publishing
Megjelenés: 2005. ősz

Oleg, a GSC buzgó PR-osa a lipcsei kiállítás előtt rejtélyes célzásokat tett: új játékot és hatalmas jelentőségű bejelentést ígért. Előbbit meg is kaptuk – ez a Heroes of Annihilated Empires – utóbbi viszont nem lett akkora durranás, mint azt elképzeltük: arról van szó, hogy létrehozzák saját kiadójukat. Furcsa módon, míg a STALKER óriási plakátok garmadájával volt hirdetve, addig az „új Heroes" kis pavilonját nehezebb volt megtalálni, mint megverni Fatal1tyt Unreal Tournamentben... Végül, hosszas nyomozás után mégis szemügyre vehettük az először itt bemutatott játékot. A képekről senki se mondaná meg, hogy itt bizony a Cossack 2 átdolgozott motorjával van dolgunk. A látvány olyan inkább, mintha egy Heroes of Might & Magic epizódot látnánk. Ilyesmiről persze szó sincs, a játék valós idejű lesz, és mint a grafikus motorból kikövetkeztethetjük, irtózatos méretű hadseregek fognak összecsapni benne. A készítők csatamezőnként 64 000 egység megjelenítését ígérik... Ezzel a szédületes számmal erős ellentétben áll, hogy az egyedi hősöknek igen nagy szerepük lesz a játékban. A legváltozatosabb támadó mágiákat süthetik el csata közben, akár több ezres hadseregeket megtizedelve, buzdíthatják csapataikat vagy csak egyszerűen csak brutálisan gyepálhatják ellenségüket tapasztalatot gyűjtve, varázstárgyakkal gazdagodva. Hatalmas változatosságot ígér a hat lényegesen különböző nép, valamint a semleges beállítottságú kisebb népcsoportok. A történet igazi fantasy regényhez méltóan nem fog szűkölködni ármányban-szerelemben, de nem lesz híja árulásnak, szörnyeknek és fordulatoknak sem.

A cél élő, lélegző fantasy világ létrehozása, és e terv megvalósulását a kidolgozott sztori mellett a hangulatos, két- és háromdimenziós elemeket vegyítő különös grafika segíti.

Az átvezető mozikra is különös figyelmet fordítanak, így könnyen lehet, hogy jövőre két teljesen eltérő, de egyformán élvezetes, Heroes nevű stratégiai játék lép színre...

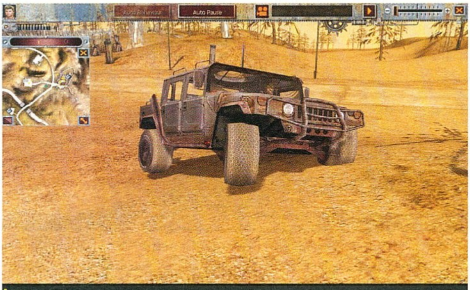
64 000 kentaur már elég durva sereget fog jelenteni

The Fall
Last Days of Gaia

Fejlesztő: Silver Style
Kiadó: Big Ben
Megjelenés: 2004. október

A Big Ben standján a The Fall című 3D-s szerepjáték csalogatta magához a játékosokat. A program nem csak címében mutat rokonságot a Fallout-sorozattal, de atmoszférájában is, hiszen itt is posztapokaliptikus világban kalandozhatunk. A történet szerint 2062-ben egy globális katasztrófa majdnem eltörölte az emberiséget a Föld színéről. Főhősünk családjával a kevés túlélő közé tartozik, ám egyszer, egy utazása után hazatérve meggyilkolva találja anyját és húgát. Innentől kezdve nem vezérli más, csak a bosszúvágy, meg akarja találni az elkövetőket. Ennek érdekében csatlakozik az Új Rend kormányának hadseregéhez, mint zsoldos. A játék sok ígéretes lehetőséget kínál: hatfős csapatot gyűjthetünk magunk köré, eltérő képességű tagokkal.

Válthatunk real-time és körökre osztott menetű harcrendszerek között, 14 képzettségünket fejleszthetjük kedvünk szerint, vezethetünk járműveket és 500 különböző fegyvert ragadhatunk kezünkbe – remélhetőleg a sztori és a játékmenet is ilyen sokit kínál majd..



Ha túlságosan megzúzzuk autónkat, végleg tönkretehetjük

Egy ilyen lepukkant cserkésztáborban biztos toborozhatunk

apró

Prince of Persia: Warrior Within
Sajnos csak az E3-as demó volt kiállítva, de legalább most nem voltak körülöttünk fejlesztők, akiknek ki kellett volna könyörögni a kezéből a kontrollert. A harc véres és akciódús volt, a többször is végigjátszott hajós helyszín pedig döbbenetesen látványos lett!

Pro Evolution Soccer 4
Bármennyire is figyeltük, jelentős újdonságot nem sikerült felfedezni az új Pro Evóban, hacsak azt nem számítjuk, hogy ezúttal már majdnem az összes játékos az igazi nevét viseli. Talán a hosszasabb tanulmányozás előhozza a rejtett értékeket, de ennél azért többet vártunk…

Still Life

Fejlesztő: Microids Kiadó: Adventure Company Megjelenés: 2005. tavasz

Míg Benoit Sokal és szűkebb környezete White Birds nevű új stúdiójával készíti új játékát, a Lost Paradise-t, addig a Syberia-sorozat kiadójánál, a Microidsnál sem pihennek a fejlesztők. A Games Conventionön játszható változat volt kinn új játékukból, a Still Life-ból. Első ránézésre a program egyszerre mutat hasonlóságokat és sok eltérést a Syberiával. Itt is fiatal női főhős, Victoria McPherson bőrébe bújhatunk, és a játék grafikailag is – főleg a szereplők megjelenítését illetően – emlékeztet Kate Walker kalandjaira (ez persze nem véletlen, hiszen a két játék ugyanazzal a motorral készült).

Ám ezúttal teljesen más világba csöppenünk, Victoria ugyanis FBI-ügynök, akinek első ügye rögtön sorozatgyilkosság, ami magándetektív nagyapjának egy régi ügyével is összekapcsolódik. A játék egyszerre játszódik a modern Chicagoban és a '20-as évek Prágájában. Nagyon ígéretes, sötéthangulatú thrillerkalandnak nézünk elébe!

A nyomok 80 évvel korábbra, Prága nyomornegyedébe visznek

Milyen érdekes szobor!

Demon Stone

Fejlesztő: Stormfront
Kiadó: Atari
Megjelenés: 2005. tavasz

Az Atari rendesen nekilódult a D&D-játékok készítésének, a Demon Stone a legújabb, melyet hivatalosan csak a kiállításon jelentettek be PC-re. Abban a szerencsében volt részünk, hogy a programot a fejlesztők vezetője, a már 1971 óta (!) játékokat készítő Don Daglow mutatta be nekünk (anno ő készítette a legelső D&D-s játékot is az Atari első konzoljára). A játék a népszerű – és minden fantasy klisével ellátott – Forgotten Realms világában játszódik, és nem kisebb név segített a sztori megalkotásában, mint R.A. Salvatore, aki jószerivel egymaga tette élővé, hihetővé Faerun földjét (így természetesen találkozni fogunk a játékban Drizzttel is, aki néhány pálya erejéig talán be is áll csapatunkba). Amint a történet megvolt, Hollywoodból szereztek forgatókönyvírót, aki a konkrét párbeszédeket dolgozta ki, karakteressé tett minden szereplőt. Aztán, hogy teljes legyen a kép, jött egy szintén a filmvilágban dolgozó zeneszerző, és komponált mintegy két órányi nagyzenekari muzsikát. Ahogy Don elmondta, filmadaptációt készítenek – csak éppen a film nélkül, így spórolva százmilliót az Atarinak. A játék a konzolon pár éve megjelent akció-RPG stílusba tartozik, PC-n nem nagyon volt még ilyenhez szerencsénk, talán csak a Return of the King volt hasonló. Lényegében külsőnézetes, kombókkal és varázslatokkal teli akciójátékról van szó, ahol az újabb mozgásokat és varázslatokat a szörnyek leölésével szerzett XP-ből vásárolhatjuk meg.

A Demon Stone különlegessége – a sztorin, és a tényleg zseniális zenén kívül – az, hogy a csapatban három kalandozó lesz, és közöttük egy gombnyomással váltogathatunk. Rannek a harcos hatalmas karddal hadonászik; Illius a varázsló tűzzel és jéggel pusztít; Zhai pedig egy elf íjászlány, aki képes elbújni az árnyékokban, átmenetileg láthatatlanná válva ezzel. Új képességeket a pályák között vásárolhatunk, ezek közül kiemelkedően hasznosak lehetnek a több karakter együttműködését igénylő csapatkombók.

A grafika még PS2-n is csodálatos volt, a különböző hangulatú helyszíneknél alkalmazott utóeffektek és színszűrők egyedi látványvilágot teremtettek (a jégvilágban minden kékes volt, a dzsungelben pedig párás volt a levegő). Nagyon úgy néz ki, hogy az Atari komolyan veszi a D&D-t, és tehetséges csapatokat bíznak meg a franchise életben tartásával. A Demon Stone is jó kis hentelős mókának ígérkezik, a Neverwinter Nights 2-től is sokat várunk, és remélhetőleg a Baldur's Gate 3 hivatalos bejelentése sem várat már magára.

Szegény Yuan-Ti, ezután kimarad a szörnykompendiumokból

Itt nem árt odafigyelni az ugrásokra, könnyen megsülhetünk

Earth 2160

Fejlesztő: Reality Pump Kiadó: Zuxxez Megjelenés: 2004. november

A Deep Silver standjánál a legmagányosabb gépek az Earth 2160-at futtató masinák voltak, a középszerűnek tűnő grafika és a kiállításon liliputinak ható 17-es monitorok nem sok érdeklődőt vonzottak hozzá... Az egyik fejlesztővel elbeszélgetve azonban sok érdekességet tudtunk meg a programról. A játékban az előző részekből ismerős három frakció mellett az idegenek is helyet kapnak. Az ő különlegességük, hogy a három nyersanyag – víz, vas és szilícium, mindegyikből több bányászható típus – mindegyikére szükségük lesz a gyártáshoz, míg a többi három nemzetnek csak kettő kell ezek közül. Mivel bizonyos keretek között magunk szerelhetjük össze gépeinket (nyolc alkatrész-kategória lesz), szinte végtelenféle eltérő egységünk lehet – ráadásul a nyersanyag típusa befolyásolja a gépek erejét, sőt színét is! Felvehetünk ügynököket, akik a legkülönfélébb módon tudnak nekünk segíteni, ám ha rosszul bánunk velük, később átállhatnak az ellenfélhez! A történet nem teljesen lineáris, s ez nem csak a változatos alküldetésekben merül ki, de a fő feladat is változhat egyes korábbi döntéseinktől függően.

A harcok gyönyörű terepen zajlanak

Lego Star Wars

Fejlesztő: Traveller's Tales
Kiadó: Eidos
Megjelenés: 2005. május 19.

Talán sokan érezzük úgy, hogy kinőttünk már a LEGO-ból, és már a név hallatán is vad menekülésbe kell kezdenünk egy ilyen című játék láttán. Mivel azonban Grath és jómagam a Galaxies miatt újra Csillagok háborúja-

lázban égünk, engedtünk a LEGO Star Wars csábításának – amit, így utólag megjegyeznénk, cseppet sem bántuk meg! Az Eidos 3D-s platformjátéka tökéletesen visszaadta az eredeti filmek George Lucas által megálmodott világát, miközben folyamatos vigyorgásra késztetett minket. A LEGO figurák pont úgy pattogtak fel alá, mint a második epizódban Ben Kenobi és tanítványa, s miközben fénykardélre hánytuk a Kereskedelmi Szövetség droidjait, gyakran a hasunkat fogtuk a nevetéstől (a játék mind a hat filmen végigvezet). De természetesen, mint minden valamirevaló akciójáték, ez sem csak az ütésvágásról szól, hiszen a különféle bónuszok eléréséhez használnunk kellett az Erőt, és – kétszemélyes, kooperatív játékmódról lévén szó – gyakran csak együtt voltunk képesek megoldani a továbbjutáshoz szükséges feladatokat.

A programot sajnos csak PS2-n volt szerencsénk kipróbálni, de hiába a gyengébb hardver, a látvány még így is lenyűgöző volt. Az Activison Battlefrontja és Republic Commandója mellett remek szórakozást ígér ez a Star Wars játék is, amelyet nem csak a fiatalabb korosztály számára ajánlunk.

Runaway 2

Fejlesztő: Pendulo
Kiadó: DTP
Megjelenés: 2005. március

A német illetőségű DTP Entertainment, ez a kalandjátékok kiadására specializálódott cég, meginvitált minket egy zártkörű sajtóbemutatóra, ahol a közeljövőben várható programjaikról esett szó. Legnagyobb durranásuknak a félmillió példányban elkelt Runaway: a Road Adventure folytatása ígérkezik. Sajnos ki nem próbálhattuk, csupán néhány videót és képet tekinthettünk meg az előadás alatt. Annyit ezek alapján már most elmondhatunk, hogy a játékmenet nem változik; nem úgy, mint főszereplőnk, Brian Basco, aki megújult, vagány külsővel tér vissza. A sztoriról annyit árultak el,

Békés kalandok, gépfegyveres katonákkal

hogy Gina titokzatos eltűnése okoz majd bonyodalmakat, melyek megoldása során ismét be kell járnunk az egész világot. A helyszínekkel kapcsolatban nem sokat tudtunk kihúzni az alkotókból, a képek mindenesetre tipikus dél-amerikai helyszíneket mutattak: dzsungelt, apró falvakat. A korábbi szereplők közül többen is visszatérnek, nagy örömünkre Sushi, a szimpatikus hackerlány is közéjük tartozik. A kezelés és a megjelenítés a jól bevált sémát követi (bár a hátterek még részletgazdagabbak, az animációk még szebbek lettek), adalékként még fordulatosabb történetet, hosszabb játékidőt, rengeteg új fejtörőt és mindezek tetejébe ismét nagyszerű zenéket ígérnek.

apró

STALKER

A fejlesztők nem új játékelemekkel fogadták a látogatókat, hanem egy szomorú hírrel: kooperatív mód mégsem lesz a programban, és az sem biztos, hogy ezt később megkapjuk. A grafika továbbra is gyönyörű, a játékmenetről pedig továbbra sem tudni semmit...

Burnout 3: Takedown

Nem-nem, a kiállítás legjobb játéka még nem jelenik meg PC-n. Viszont, mint azt megtudtuk, az EA néhány éven belül Need for Speed-szintre kívánja emelni a szériát – akkor viszont mi is megkapjuk az éves Burnout-adagunkat. Ennél jobb arcade versenyjáték még nem volt!

Middle-Earth: Third Age

Ugyan ez a szerepjáték még csak konzolokra készül, de az egyik EA-fejestől megtudtuk, hogy már készül Középföldés RPG PC-re is! Megjelenés jövőre és ha csak olyan programot kapunk, mint ez, már örülhetünk: a Third Age gyönyörű, hangulatos és hosszú...

FlatOut

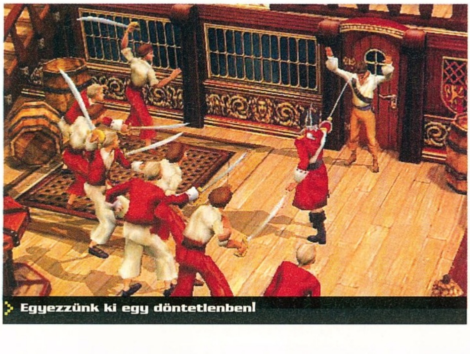
Rengeteg időt töltöttünk volna el a FlatOuttal, ha nincs egy nála ezerszer jobb verseny-játék kiállítva pár méterrel arrébb... A Burnout 3 viszont ott volt, azzal pedig nem tudott versenyezni a FlatOut – még úgy sem, hogy egy lengén öltözött szilikonbabát küldtek ki mézesmadzagnak.

Sid Meier's Pirates!

Fejlesztő: Firaxis
Kiadó: Atari
Megjelenés: 2004. november

Gyermekkorunk legnagyobb játékos emléke, a '80-as évek abszolút klasszikusa, minden idők egyik legtöbbet emlegetett és legtöbbször utánozni próbált játéka a fekete-fehér Junoszty tévékről hamarosan teljes színpompával éled újjá monitorainkon! Szerkesztőségünk tagjai közt szinte nem is találni olyat, aki ne játszott volna Sid Meier remekművével, amelyben az 1600-as években kellett Közép-Amerika tengerein helyt állnunk. A brit zászló alatt kergettük a spanyol flotta legnagyobb hajóit, kalózkodtunk, kincset kerestünk, és persze kardélre hánytuk éhségtől lázadó legénységünk vezetőit. Az Atari stand egyik eldugott sarkában leltünk rá a nemsokára megjelenő játékra, melylyel sikerül pár kellemes percet eltöltenünk, mielőtt a gyerekhad odébb nem tolt minket a gép elől... A program első ránézésre szinte semmit sem változott a jó öreg elődhöz képest, ugyanaz a felülnézetes látvány fogadott, mint a Commodoreos időkben (persze a kornak megfelelő grafikai követelmények mellett, ami nem elhanyagolható differencia). Az irányítással és a kezeléssel hamar megbarátkoztunk, még a fel-felbukkanó kérdések is ugyanazok voltak, mint az eredeti részben. A nem túl hosszú játékidő alatt azt is észrevettük, hogy a kardvívás jóval átláthatóbb lett: ha elég ügyesen forgattuk acélpengénket, akár a nagy túlerőben lévő csapattal rendelkező hajók kapitányát is megadásra késztethettük. Ami viszont az eredeti részhez képest alaposan változott, az a grafika. A látványra egy rossz szavunk sem lehet, a rajzfilmszerű környezetbe ültetett játék képi világa azonnal magával ragadott mindenkit. A karakteranimáció szinte tökéletes, a térkép gyönyörű, ráadásul a zenék és a hanghatások is nagyon hangulatosak voltak. A látottak alapján mi már tűkön ülve várjuk a nem túl távoli megjelenést!

A Karib-tenger nem lesz biztonságban, ha mi kihajózunk!



Egyezzünk ki egy döntetlenben!

The Settlers
Heritage of Kings

Fejlesztő: Blue Byte
Kiadó: Ubisoft
Megjelenés: 2004. november

Alaposan meggyűlt a bajunk az új Settlersszel – no nem azért, mert nem tetszett, hanem mert kizárólag német nyelven kommunikált... Ezért aztán kerítettünk egy fejlesztőt, aki úgy-ahogy törte az angolt, így sikerült megtudnunk néhány újdonságot a játékról. Ilyen például a hősök bevezetése: hat vezér közül lehet választani, akik igen erős bónuszokat adnak királyságunknak; ki harcban, ki termelésben, ki terjeszkedésben van segítségünkre. Az is kiderült, hogy a játék realisztikusabb lesz, mint elődei: nem elég kiküldeni az embereket dolgozni, jól is kell velük bánni – azaz kocsmát és alvóhelyet kell nekik biztosítani. Nagy szerepe lesz a tudósoknak, rengeteg fejlesztenivaló áll előttünk. A fejlesztő mutatott egyet a különleges épületek közül (legalábbis mi úgy értettük, hogy lesz több ilyen...), mégpedig az időjárás-manipulátort. Ezzel hozhatunk a búzamezők fölé napsütést, teremthetünk jégverést az ellenfél városában, de akár be is fagyaszthatjuk a tavakat, amennyiben nincs kedvünk hajókat ácsolni. A multiplayer módokról egyelőre nem beszéltek túl sokat, az egyjátékos mód történetéről azonban elárultak ezt-azt. Egy Dario nevű fiatal férfi lesz a középpontban, akinek hőssé kell válnia, és a földrész hét királyságát egyesítenie a gonosz Mordred ellenében.

Az időjárást ilyen gépekkel szabályozhatjuk kedvünk szerint

The Regiment

Fejlesztő: Konami **Kiadó:** Kuju **Megj.:** 2005 eleje

Bár a Konami életveszélyes fenyegetéseink hatására sem volt hajlandó bejelenteni a Metal Gear Solid 3-at PC-re, valamit mégiscsak kapunk tőlük. A Regiment (egyelőre csak munkacím), ez az új FPS a brit különleges kommandó, a S.A.S. terrorelhárító különítményének mindennapjait fogja bemutatni. A készítőket több egykori és mai kommandós segíti, hogy minél élethűbb játékot tudjanak készíteni – ennek érdekében több, a valóságban is megtörtént esetet dolgoztak fel. A leghíresebb talán az az 1980-as ostrom, amikor hat fegyveres szállta meg az iráni nagykövetséget; de részünk lesz néhány IRA-akció megoldásában is. A küldetések során négy főből áll a csapatunk, útvonaltervezés nem lesz, hiszen „ahol a S.A.S.-t bevetik, ott már minden terv csődöt mondott".

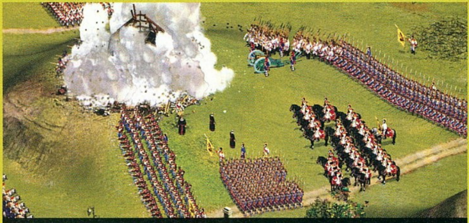
A program az Unreal motort használja, a legújabb Karma fizikus engine-nel kiegészítve; hátast ugyan nem dobtunk tőle, de azért nem nézett ki rosszul...

Észrevétlenül behatoltunk...

Cossacks 2 Napoleonic Wars

Fejlesztő: CDV **Kiadó:** GSC Gameworld **Megjelenés:** 2005. tavasz

A hatalmas hadseregekkel, látványos tengeri ütközetekkel hódító Cossacks első részének sikerén felbuzdulva hatalmas elánnal folyik a második epizód fejlesztése. A gigantikus hadseregek ezúttal is jelen vannak, ezúttal a játékosnak elsősorban Napóleon és a rettegett orosz cár mindent elsöprő seregeivel kell megbirkóznia. Rajtuk kívül az osztrákok, a poroszok, az angolok és az egyiptomiak is irányíthatóak lesznek, valamennyien különböző adottságokkal és egységekkel megáldva – összesen 150 különféle egységünk lehet! A Cossacks 2 oldalanként nyolcezer katona megjelenítésére lesz képes, úgy, hogy minden egyes ember külön morállal és kitartással rendelkezik (pontosan ezért maradt még mindig 2D-s a játék...). A formációk és taktikai lehetőségek is tovább bővültek, rengeteg új opciót kínálva a szobagenerálisoknak.
A játék elég jól mutatott, de az irtózatos hadseregek pontos manőverezéséhez bizony elkélt az a száz centis TV, amin a játék futott a kiállításon...


Ott középen valamit nagyon sikerült eltalálnunk

Snowblind

Fejlesztő: BGS **Kiadó:** Eidos **Megjelenés:** 2004. november

Már régóta keringtek pletykák a Deus Ex történetfolyam mellékszáláról, a Clan Wars című konzolos játékról. Mint a fejlesztőkkel elbeszélgetve kiderült, a játék végül olyannyira eltávolodott az ION Storm által létrehozott világtól, hogy át kellett nevezniük (ennek ellenére a pályaválasztó menüben még a ClanWarsMaps mappában turkáltak...). A Snowblind tulajdonképpen egy cyberpunk FPS, amelyben egy Nathan Frost nevű katonát kell irányítanunk. Miként a Robotzsaru esetében történt, Nathan is halálosan megsebesült, és csak cyborggá alakításával lehetett megmenteni – ennek következtében viszont hősünk nem csak megerősödött, de különleges képességeket is kapott. Ilyen például a láthatatlanná válás, illetve az időlassítás (bullet time, remek effekttel). A fegyverek mindegyike kétféle üzemmódban használható, a szokásos arzenál mellett láttunk egy, az ellenséget megtaláló és elemésztő parányi robotokat kibocsátó puskát, valamint egy elektromagnetikus ágyút, amely eltaszítja, illetve másodlagos módban magához vonzza a fémeket (hordóval sújtottunk agyon ellenfeleket, illetve kitéptük az örök kezéből a fegyvereket). Egy másik érdekes felszerelési tárgy volt a mobil pajzs: ez csak egy apró generátor, ám amikor eldobjuk, néhány perc erejéig áthatolhatatlan pajzsot emel elénk. Szintén élveztük a Deus Ex-örökség jószerivel egyetlen maradványát, az Invisible Warból egyenesen átemelt önjáró pókrobotokat.
A játék két pályatípust kínál: az egyikben egyedül, lopakodva haladhatunk előre, míg a másikban több társunkkal vállvetve, igazi városi háborúban vehetünk részt. Utóbbi rendkívüli tempója miatt többször a Call of Dutyt juttatta eszünkbe – az is ilyen lenne, ha sci-fi környezetbe helyeznék! Ugyan a bemutató PS2-n zajlott, a látvány lenyűgöző volt, úgyhogy nem félünk attól, hogy ilyen téren gondok lesznek a programmal.

Fényképezz már! Dög nehéz ez a mordály!

apró

Star Wars Republic Commando
A fejlesztők által bemutatott küldetés tovább erősítette meggyőződésünket: a Republic Commando fantasztikus játék lesz! Már ebben az egy bevetésben is rengeteg filmszerű momentum volt, ráadásul mindent áthatott a Star Wars-hangulat. 2005 első nagy játéka lehet.

Warhammer 40K: Dawn of Wars
A csak multiplayert engedő bétateszt után végre kipróbálhattuk az egyjátékos módot, amely nem okozott csalódást. Az űrgárdistákat irányítva küzdöttünk az orkokkal, mindezt gyönyörűen berendezett pályán, remek átvezető jelenetekkel és fantasztikus hangokkal.

Halo 2
Nem akarunk dicsekedni, de sikerült bejutnunk a kiválasztott kevesek közé, és kipróbálhattuk a Halo 2-t. Ugyan csak öt perc jutott kettőnknek, az is az E3-as multi-pályán, de így is elképesztő élmény volt. Grath már most kiosztotta neki az Évezred Játéka díjat...

Battlefield 2
Csodálatos, fenséges, gyönyörű – napestig lehetne sorolni a jelzőket az új Battlefield leírására, de mindennél többet mond az a videó, amit Chris talán felpakolt a DVD-re (esetleg egy csapat dühödt rancor akadályozhatta volna meg ebben), kötelező megnézni!

CD GALAXIS

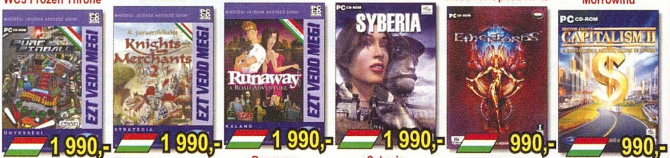
PC JÁTÉKOK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PS2 / PS1 / XBOX / GCUBE JÁTÉKOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

ŐSZI ÚJDONSÁGOK ÉS AKCIÓK!

Richard Burns Rally | Sims 2 | Rome: Total War | NHL 2005

CoD: United Offensive | Colin McRae Rally 5 | Doom 3 | Star Wars: Battlefront | Locomotion

WC3 Frozen Throne | Painkiller | GTA Vice City | Sim City 4 | Need for Speed HP 2 | Morrowind



Pure Pinball | Knights & Merchants 2 | Runaway | Syberia | Etherlords | Capitalism 2

Afrika Korps vs D Rats	3 990
Against Rome	4 990
Age of Empires Gold	2 490
Age of Empires 2	5 990
Age of Empires 2 Gold	9 990
Age of Mythology	6 990
Age of Wonders Sh. M.	4 990
Aliens vs Predator 2	1 990
Aliens vs P2 Primal Hunt	1 990
Anno 1503	3 990
Anno 1503 Treasures...	7 490
Antant	2 990
Arcanum	1 690
Atlantis 2	1 990
Bandits	990
Battlefield 1942	3 990
Battlefield Vietnam	11 990
Bázis a mélyben	1 990
Beyond Good & Evil	2 490
Bionicle	3 990
Black and White	3 990
Blitzkrieg:Burning Hor.	6 990
Blood Omen 2	1 990
Breed	5 990
Broken Sword 2	1 990
Broken Sword 3	3 990
C&C Renegade	3 990
Call of Duty év játéka	9 990
Call of Duty küldetés*	6 990
Call of Duty Deluxe*	12 990
Capitalism 2	990
Car Tycoon	1 990
Catwoman	11 990
Championsh Manager 3	1 990
Chessmaster 9000	2 490
Chicken Shoot 2	1 990
Civilization 3	3 990
Civilization 3 Conquests	2 990
Civilization 3 +két küld.*	5 990
Claw	1 990
Colin McRae Rally 2	1 990
Colin McRae Rally 3	2 490
Colin McRae Rally 05*	9 990
Commandos	1 990
Commandos Bey. Call of	1 990
Commandos 2	1 990
Cossacks	1 990
Cossacks Back To War	2 990
Counterstrike Cond Zero	6 990
CSI: Helyszínelők	2 490
D-Day	6 990
D-Day + Afrika Korps	8 990
Dead Man's Hand	4 990
Delta Force Land Warr.	1 990
Delta Force Black H. D	6 990
DF BHD Team Sabre	6 990
Desperados	1 990
Deus Ex	1 990
Diablo	1 690
Diablo 2 + Lord of Dest.	3 990
Die Hard Nakatomi Plaza.	1 990
Disney játékok	990-től
Doom 3	9 990
Drakula 2	1 490
Dungeon Siege	2 490
Emperor: Rise of M. K.	1 990
Empire Earth	2 990
Empire Earth Gold	5 490
Empires	6 990
Enigma: Rising Tide*	1 990
Enter The Matrix	3 990
Etherlords	990
Europa Universalis	1 490
Fair Strike válaszcsapás*	7 990
Far Cry CD	7 990
FIFA 2005 (október)*	11 990
Fire Chief	2 990
Flanker 2.0	1 690
Flight Simulator 98	2 490
Freedom Fighters	3 990
Fritz 7 Sakkszimulátor	4 990
Gamma Holdbázis	2 990
Gangland	5 990
Ghost Recon	2 490
Gorky Zero	1 990
Grand Theft Auto 2	1 990
Grand Theft Auto 3	4 990
GTA Vice City	5 990
Ground Control 2	9 990
Haegemonia	1 990
Haegemonia Solon	1 990
Harci Szekerek	4 990
Hard Truck	2 990
Harry Potter 3 Azkaban	11 990
Harry Potter Kviddics	3 990
Heroes 3 Complete	1 990
Heroes of M & M 4	3 990
Heroes 4 Gathering St	2 990
Heroes 4 Winds of War	2 990
Heroes 4 + 2 küldetése	6 990
Hidden & Dangerous 2	6 990
Hitman 2	2 490
Hitman Contracts	9 990
Hold hadművelet	1 490
Homeworld 2	5 990
Hotel Giant	1 990
Hulk	2 990
IGI 2	2 490
IL-2 Forgotten Battles	3 990
Imperium Galactica 2	990
Industry Giant 2	1 990
Industry Giant 2 küldetés	1 990
Jagged Alliance 2 Gold	1 990
James Bond: Nightfire	3 990
Joint Operations	10 990
Judge Dredd	3 990
Jurassic Park O Genesis.	1 990
Kelták királya	2 990
Knightshift	4 990
Knights & Merchants 2	1 990
Korea Forgotten conflict	2 990
Légió	2 990
Lionheart	3 990
Lock On	4 990
Locomotion, C. Sawyer*	7 990
Lord of the Rings (Viv.)	2 990
Lords of Everquest	2 990
Lords of the Realm 3	6 990
Mace Gr: Bounty Hunter.	3 990
Madden 2005 (szept)*	11 990
Mafia	4 990
Manhunt	5 990
Mars: Letelepedés	990
Max Payne 2	5 990
MechWarrior 4	2 490
Medal of Honor	3 990
Midtown Madness 2	2 490
Might and Magic 9	1 990
Morrowind	2 490
Mortal Kombat 4	1 990
Myst Uru: Ages Beyond	2 990
Myst Uru + két küldetése.	7 990
Nagy Balhé	990
Nagymester 2	990
NBA 2003	3 990
Need for S Hot Pursuit 2	3 990
Need for S Undergr'nd	11 990
Neverwinter Nights	3 990
N: Sh. of Undrentide	2 990
N: Hordes of Underdark	2 990
Neverwinter N. + 2 küld*	6 990
NHL 2005 (szept.)*	11 990
No Man's Land	1 990
No One Lives Forever	1 690
No One Lives Forever 2	2 990
NOLF: Contract JACK	3 990
Northland*	1 990
Op. Flashpoint csomag.	5 990
Painkiller	7 990
Pandora's Box	2 490
Panzer Elite Spec Ed	1 990
Panzer General 3D Sc.E.	2 490
Panzers	9 990
Paradise Cracked	990
Pharaoh + Cleopatra	1 990
Pirates of the Caribbean	2 490
Platoon	1 990
Pokoli Szomszédok	3 990
Pokoli Szomszédok 2	7 990
Port Royale	990
Postal 2	1 990
Pure Pinball	1 990
Rage of Mages 2	1 990
Railroad Tycoon 3	4 990
R. Six 3: Raven Shield	2 490
Rainbow Six 3 Gold	6 990
Rally Trophy	1 990
Rayman 3	2 490
Restaurant Empire	5 990
Richard Burns Rally	7 990
Rise of Nations	6 990
Rise of Nations küldetés	6 990
Robin Hood: Defender	1 990
Rollercoaster Tycoon 2	3 990
Roller.T. 2 +két küldet.*	5 990
Rome: Total War (okt)*	10 990
Runaway	1 990
Sacred	6 990
Schizm	990
Screamer 4x4	990
Settlers 4 + Kiegészítő	3 990
Settlers 4 + Kieg.+ Trójai	5 990
Shadow Ops Red M dvd*	9 990
Shanghai 2nd Dynasty	1 990
Sheep	1 990
Shellshock NAM '67 dvd	9 990
Simpsons Hit & Run*	2 990
Sim City 4	3 990
Sims + Livin' It Up	7 490
Sims House Party	4 990
Sims Hot Date	4 990
Sims On Holiday	4 990
Sims Unleashed	7 490
Sims Superstar	7 490
Sims Abrakadabra	7 490
Sims 2	12 990
Singles	7 990
Soldiers: Heroes WW II	9 990
Soul Reaver 2	1 990
Spellforce	7 990
Spellf Breath of Winter	6 990
Spiderman The Movie 2	9 990
Splinter Cell	2 490
Starcraft és Brood War	1 990
Star Trek: Armada	1 990
Star Trek: Away Team	1 990
Star Trek: Elite Force	1 990
Star Wars Racer	3 990
SW: Battlefront*	10 990
SW: Jedi Knight Gold	3 990
SW: JK Jedi Outcast	3 990
SW: JK Jedi Academy	6 990
SW: KOTOR	6 990
SW: Phantom Menace	3 990
SW: Rogue Squadron	3 990
SW: X-Wing Alliance	3 990
SW: X-Wing Collector	3 990
Stronghold Crusader	4 990
Sudden Strike 2	2 990
Sudden Strike 2 Gold	3 990
SWAT 1+2+3 El. csomag	2 990
S.W.I.N.E.	1 990
Syberia	1 990
Terminator 3	1 990
Thief 2	1 990
Thief 3 DVD	9 990
Thing	1 990
Throne of Darkness	1 690
TOCA Race Driver	2 490
TOCA Race Driver 2 dvd	9 990
Tomb Raider Chronicles	1 990
Tony Hawk Pro Skater 2	1 990
Tortuga	2 990
Total Club Man. 2003	3 990
Trackmania (szept)*	3 990
Traffic Giant Gold	990
Tropico	990
Tropico 2 - Kalóz öböl	2 990
True Crime	9 990
UFO Aftermath	2 990
Unreal Tournam 2003	3 990
Unreal Tournam 2004	10 990
Vészhelyzet 2	2 990
Vietcong	3 990
War and Peace	990
War of the Ring	3 990
Warcraft 3	3 990
Warcraft 3 Frozen throne	3 990
Warlords 4	3 990
Worms 2	1 990
World War III	990
XPand Rally (szept)*	7 990
XIII	6 990
Zeus+Poseidon	1 990

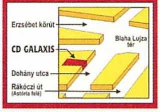
Szoftver Áruház

a Blaha Lujza térnél

1074, Budapest,
VII. kerület
Dohány utca 64.

Telefon:
479-0933,
352-1250, 352-1253

Nyitva:
Hétfő-Péntek: 10-18h
Szombat: 10-13h



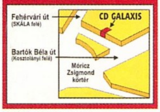
Szaküzlet

a Móricz Zsigmond körtérnél

1114 Budapest,
XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.

Telefon:
209-3606,
361-4061

Nyitva:
Hétfő-Péntek: 10-18h
Szombat: zárva



Csomagküldés!

MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Cégünk bejegyzett csomagküldő.
Nyilvántartási számunk: C/002599

Internet Áruház!

Minden nap: 0-24h

PC játékok
Playstation 1 és 2,
XBOX, GCube és GBA
játékok és kiegészítők
PC multimédia programok
DVD filmek
Könyvek (Sci-fi, fantasy ...)

www.galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * – Már előrendelhető – PIROS: Újdonságok / top akciók – ZÖLD / [magyar zászló]: magyar nyelvű játékok – KÉK: kiemelt termékcsoport

Körben áll egy kislányka

F.E.A.R.

fejlesztő monolith **kiadó** vivendi **web** www.lith.com

i **A Monolith 120 fős fejlesztőcsapata a Washington állambeli Kirkland városában dolgozik (ugyanott, ahol a Valve-), a stúdió idén ünnepli tizedik születésnapját. Leginkább a LithTech grafikus motorról híresek, ám játékaik mégis jóval többek engine-demóknál.**

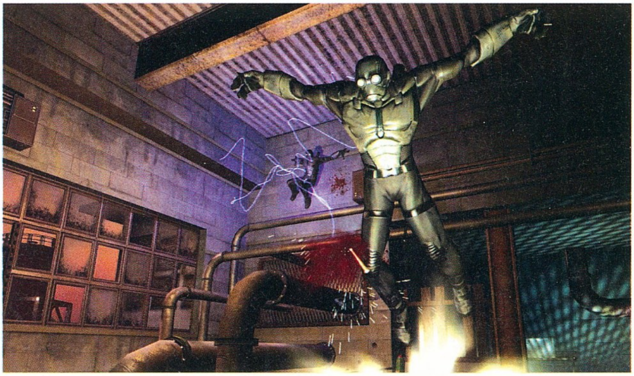
Nem lehet nem észrevenni: elkezdődött az előzetesen minden idők legdurvább játékpiaci szezonjának beharangozott 2004-es karácsonyi őrület. Egyremásra jelennek meg az évek óta halasztgatott szuperjátékok, s egyszer csak azon vesszük észre magunkat, hogy már úgy megszoktuk az epekedő várakozást az ilyen megaprogramok iránt, hogy már szinte hiányzik, ha nincs mit Messiásnak kineveznünk... Vegyük csak az FPS-ek műfaját! A Doom 3 jött, látott, győzött – bár messze nem olyan magabiztosan, mint ahogy vártuk tőle –, a Half-Life 2 már itt kopogtat az ajtón (lapzártakor már két gigát letöltött belőle a Steam...), az meg hogy nézne már ki, hogy a Duke Nukem Foreverre várjunk Megváltóként?! Nos, semmi vész, máris itt van minden FPS-rajongó sóvárgásainak legújabb tárgya, egy paranormális akcióthriller mindent alázó látvánnyal és hangulattal...

Félelem és reszketés

Először is járjunk utána, mit jelent a cím rejtélyes mozaikszava! F.E.A.R. egyenlő First Encounter Assault and Recon, vagyis egy olyan speciális kommandóról van szó, akiket parajelenségek, „harmadik típusú találkozás"-gyanús történések és egyéb megmagyarázhatatlan anomáliák esetén vetnek be, ha a dolgok rosszra fordulnak. Mintha a jó öreg Mulder-Scully duót keresztezték volna egy felspécizett Delta Force kommandóval. A szupercsapat öt főből áll; társainkat általában nem irányíthatjuk, vagy csak nagyon korlátozott módon: minden katona egyedi AI-val, jellemmel és speciális képzettségekkel bír. Sok olyan pálya lesz, ahol egyedül vagyunk, de az esetek többségében azért lesz velünk néhány segítő is; adottságaik kihasználása hol a továbbjutás, hol a túlélés kulcsa...

Jin Sun Kwon, a keleti származású mesterlövész szuperérzékeny, a normál ember számára hallhatatlan frekvenciákat is érzékelő fülével van a csapat nagy segítségére, a robbantási szakértő Douglas Holiday paranormális képessége pedig az, hogy élettelen tárgyak múltját, a velük történt eseményeket tudja érintéssel „kiolvasni" (látomások formájában, valahogy úgy, ahogy azt a megboldogult Millenium tévésorozatban láthattuk). Ezek rendkívül jópofa taktikai, és kaland-elemeket vihetnek a játékmenetbe, a maradék két társunk (Spen Jankowski, technikus és sofőr; valamint Rowdy Betters, a csapat vezetője) képességeiről pedig még semmi hír...

Végül ott van szerénységünk, aki egyrészt újonc a csapatban, másrészt a Doom 3 hőséhez hasonlóan nincs se neve, se igazi személyisége (ez elvileg a nagyobb beleélést segítené elő – reméljük a Doomnál jobban...), harmadrészt pedig a közelharc specialistája. Közelharc? – vonja most fel a szemöldökét Roger Moore-osan az olvasó – FPS-ben? Nos, az E3-as zártkörű prezentáción hősünk olyan Mátrix-alázó verekedéseket produkált, hogy öröm volt nézni! A bunyó kezelése kicsit a Halóban látott „puskatussal odacsapok" megmozdulásra emlékeztet (vagyis egyszerűen a jobb gomb megnyomásával indithatjuk az ilyen manővereket) de annál természetesen jóval kidol-



Ellenfeleink különleges képeségei: láthatatlanná válnak és óriásit ugranak

gozottabbnak ígérkezik, sokféle támadó mozdulattal, kombóval, a közelharc fegyverekkel, és az időlassítással való kombinálásának lehetőségével. Képzeljük csak el, ahogy egy egészséges repülőrúgással megrendítjük az ellent, majd, mielőtt még padlót fogna, bevetjük az időlassítást, és odapörkölünk neki kettőt a shotgunnal... Szintén Halo-örökségnek tűnik a gránátok használatának rendszere: nem kell külön fegyverként a gránátra váltanunk, ehelyett míg a jobb kezünkben markolásszuk az aktuális flintát, ballal vidáman hajigálhatjuk a gránátokat, s a következő pillanatban már szórhatjuk is tovább az ólmot a mordályból.

Főszereplőnk különleges adottsága emberfeletti reflexeiben és gyorsaságában rejlik. Ez azt jelenti, hogy a Max Payne-hez hasonló időlassításra vagyunk képesek (egyelőre nem tisztázott, hogy milyen hosszan, milyen gyakran, és milyen hátulütői vannak a dolognak). Ez first person módban még látványosabbnak ígérkezik, mint a derék Max kalandjai esetében: a robbanások belassuló lökéshullámainak látványa, és az eltorzuló hangok elképesztő atmoszférát teremtenek!

A Monolith programozócsapata jelenleg a F.E.A.R. motorjának következő generációs konzolokra való átültetésén dolgozik – azonban hogy milyen játékkal debütál, egyelőre titok.

Jobb félni, mint megijedni?

Történetünk a pontosabban meg nem határozott közeljövőben játszódik. A F.E.A.R. kommandót az Armacham, egy haditechnikával is foglalkozó hitech légitársaság egyik nagyfőnökének elrablása ügyében hívják ki. Még azt sem tudjuk, miért szükséges a parakommandó bevetése egy szimpla emberrablás esetén, amikor már nyakig benne vagyunk egy autós üldözésben, s forró dróton érkezik a hír: a kulimász nagyobb, mint gondoltuk, ugyanis az Armacham központját ismeretlenek támadták és szállták meg. Amikor beküldik a felhőkarcolóba a terroristaelhárítókat, mindjárt kiderül, miért is kellünk mi ide! A sisakkamerákon át jól látható, hogy a kommandósokat valami ismeretlen erő szó szerint darabokra tépi, miközben a háttérben egy nyolcévesforma kislány sétálgat ártatlanul a falakon és a plafonon... Ez a tipikus „itt már csak a F.E.A.R. segíthet" szituáció! Feladatunk bejutni az épületbe, és felszámolni a feltehetően idegen eredetű fenyegetést. Nem ejtünk foglyokat, nem finomkodunk, nem próbálkozunk az esetleges túlélők felkutatásával: a F.E.A.R. a végső fegyver, amit akkor vetnek be, ha már nincs jó megoldás a problémára, csak különböző mértékben rosszak. Nem győzni jövünk, hanem az ellenséget elpusztítani, bármi áron.

Ahogy bejutunk az épületbe, egyre több baljós jelet észlelünk. A biztonsági kamerák felvételein a már látott lányka látható, amint egyetlen kézmozdulatával véres péppé változtatja az épületbe behatoló terroristaelhárítókat. A falakon mindenhol vér, pusztítás nyomai, ártatlanok borzalmasan megcsonkított holttestei – golyónyomok, vagy más, evilági fegyverre utaló jelek azonban sehol. A mozgásérzékelő és egyéb műszereink csak statikus zörejeket adnak, a világítás ki-kihagy, a kommunikációs vonalaink süketek. El vagyunk vágva a külvilágtól, csak magunkra számíthatunk. Ponto-

A katonának nincs sok ideje hátra

Itt a szörnyű főellenfél: a kislány

san akkor, amikor erre rádöbbenünk, szabadul el a pokol. Alig látható, álcázott szörnyek, és idegen erő által vezérelt fegyveresek rontanak a csapatra – és ez még csak a kezdet...

Hogy ezek után mi történik, egyelőre titok (az E3-as prezentáción az utolsó képkockák egy sötét folyosón óvatosan előrearaszoló csapatunkat mutatták a háttérben a plafonon sétálgató lánykával), mindenesetre annyit már tudunk, hogy a felhőkarcoló után a városban többfelé fogunk küzdeni, és a sok zárttéri harc után lesznek nyílt terepek, autós és helikopteres jelenetek is (bár vezetni nem mi fogunk). A játék egy részét (egészen pontosan 12 órát) a 24 című tévésorozathoz hasonlóan valós időben küzdhetjük végig, jó lesz sietnünk, ha nem akarjuk, hogy lemaradjunk valamiről! Hogy ez a 12 óra valójában mekkora részét fedi le a játéknak, egyelőre kérdéses.

A teljesen új játékmotor fantasztikus látványt biztosít a F.E.A.R.-nek

100% Akció!

„Nagyon szimpatikus számomra az, ahogyan a japán filmesek viszonyulnak a horrorhoz. Ők nem szörnyekkel, brutális jelenetekkel és speciális effektekkel operálnak – az ő módszerük sokkal kifinomultabb és intelligensebb. Az emberi elme ősi félelmeivel, a bizonytalansággal és a mindennél félelmetesebb dolgokat produkálni képes emberi képzelőerővel játszanak. A F.E.A.R.-ben ezt az utat szeretnénk követni – viszont mi nem túlélő horrort készítünk, hanem vérbeli, 100%-os akciójátékot! – Craig Hubbard, vezető designer"

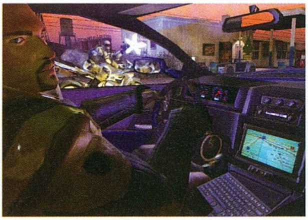
„Felbecsülhetetlen segítséget jelent, hogy nem külső fejlesztésű engine-t, hanem a saját grafikus motorunkat használjuk a játékhoz. Így a technológiát teljes mértékben alá tudjuk vetni a design, és a játékélmény követelményeinek, ahelyett hogy a már meglevő engine alapvető korlátai határozzák meg, hogy mit tehetünk bele a játékba és mit nem." – Chris Hewett, producer

Az imént említettem, hogy újoncok vagyunk a F.E.A.R. csapatában; nos, ennek is megvan a maga külön története. A kommandó régi közelharc-specialistája, bizonyos Conrad Krige ugyanis megőrült. Mintha ez még nem lenne elég baj, Conrad éppen a játék első küldetésének ideje alatt megszökik a tébolydából, betör a F.E.A.R. főhadiszállására, és elrabol egy ott fogva tartott Hannibal Lecter-szerű emberevő pszichopatát. Kicsoda Krige, ki irányítja, mik a céljai, és milyen paranormális képességeket fog bevetni ellenünk a kiszabadított rabbal vállvetve? Ki a titokzatos kislány, kik, és miért foglalták el a felhőkarcolót? Jó kérdések...

A rettegés foka

A F.E.A.R. első tervei még '98-ban, a Shogo fejlesztésének végső fázisában születtek, de a kiadó kérésére rengeteg változtatást kellett eszközölniük az eredeti elképzeléseken, s a játékból így végül a hatvanas években játszódó zseniális szuperkém-sztori No One Lives Forever született meg. A F.E.A.R.-t készítő csapat magja négy éven keresztül csiszolgatta, finomítgatta szabadidejében az egyre inkább a saját gyermekükként kezelt játékötletet, mígnem a NOLF 2 megjelenése után, azaz 2002 őszén belevághattak a konkrét fejlesztésbe. Először az abszolút csúcstechnikás, DirectX 9-re optimalizált új grafikus engine-nek ugrott neki a programozó-mágusok serege. A motor mindent tud, amit mostanában tudni illik egy engine-nek (beleértve a Doom 3-at és a még meg sem jelent Source-t): pixelenként számolt fény-árnyék effektek, normal mapping és a többi... a program legfőbb erősségeinek a részecskerendszer (a robbanásokért, porfelhőkért, füstért, szikraesőkért és egyéb nyalánkságokért felelős kód), és a fizika (házilag továbbfejlesztett Havok 2) ígérkezik. Ráadásul mindkettő funkciója messze túlmutat a puszta látványosságon! A fizikai modellező rendszer főleg a szűk terekben vívott tűzharcoknál izzad meg: ugyanis a játékban minden tereptárgy elpusztítható, vagy legalábbis megrongálható, és a detonációk minden objektumra hatnak! Az irodaházban így minden lövöldözés során berendezési tárgyak semmisülnek meg, potyognak a nyakunkba, robbanások tépázzák meg, és hajigálják össze-vissza a bútorokat, álmennyezet szakad le egy eltévedt sorozattól, üvegtáblák robbannak szilánkokra és így tovább (valahol itt el is rejtettünk egy képet a pusztítási lehetőségeket illusztrálandó). A részecskerendszer a füst (lesznek füst, és villanógránátok direkt erre a célra, amit az ellenfél is előszeretettel dobál), törmelék és egyéb látászavaró tényezők által válik játékmenetet befolyásoló tényezővé: gyakorlatilag a stratégiai játékokban használatos fog of war köszön vissza így a játékban. Apropó látás! Embereink rendelkeznek többféle spéci látásmóddal is, a kezelőfelület pedig a Deus Ex: Invisible Warhoz hasonlóan a retinánkra vetített holografikus kijelzővel van megoldva. Már amikor működik, ellenfeleink ugyanis előszeretettel alkalmazzák azt a trükköt, hogy kikapcsolják, vagy megbolondítják az összes cyber-beültetésünket... Embereink egyéb felszerelései is a közeljövő szuperkommandójához illő: precíziós, távcsöves golyószóró, gyorstüzelő shotgun, rakétavető, és a fejlesztők kedvence, a „szub-nukleáris miniágyú, ami semmi perc alatt egy kupac hamuvá változtat bárkit, akinek nem teszik a képe". A játék 100 százalékos színtiszta akció, bár némi aggodalomra ad okot, hogy az előzetes videókban egyetlen katonát sem láttunk fegyvert tölteni, csak lőni – pedig ennyi realizmus ma már azért alapkövetelmény lenne.

["A Half-Life 2 még meg sem jelent, de máris itt az első ambiciózus trónkövetelő!"]



Talán balra kellene figyelni...

Nem ártana rakétavetőre váltani

A Monolith fejlesztői a No One Live Foreverben már megmutatták, hogy világelsők a mesterséges intelligencia terén (FPS-téren a mai napig a Half-Life és a Halo ér csak a NOLF nyomába); a

Minden vámpír imádná, ha egy ilyen irodaházban dolgozhatna

F.E.A.R.-ben a cél az akciófilmek hangulatának teljes átadása. Az ellenfelek ennek megfelelően nem lesznek feltétlenül szuperokosak, éppen csak annyira, hogy élvezetes és kihívást jelentő legyen

Nem tűrünk ellentmondást!

a küzdelem velük szemben. A kulcsszó a hangulat és a látvány maximumon tartása, ennek érdekében az ellenfelek ablakokon törnek át, hatalmas ívű vetődésekkel ugranak a fedezékek mögé, a sebezhetőbb egyedek ügyesen behúzódnak a nehézpáncélzatúak mögé, fedező tüzet biztosítanak egymásnak és a többi. Természetesen nem kirakat-AI-ra kell számítanunk, az ellenfelek intelligensen, a helyzetnek megfelelően választanak a több előre

Elkelt a Monolith

Néhány hete a Warner médiabirodalom büszkén jelentette be, hogy felvásárolta a Monolith-ot. Érdekes, hogy a csapat több játéka is konkurens filmstúdiókhoz kötődik, így az Aliens vs Predator a Foxhoz, a Tron 2.0 pedig a Disney érdekeltsége.
Még a F.E.A.R. kiadója is konkurencia az új tulaj Warnernek a Universal Studios filmstúdió révén, ami a Vivendi csoport tagja.

bekészített közelharci és távolsági taktikájuk között, kommunikálnak egymással és így tovább: minden egyes harc más és más módon fog lezajlani. Mivel nem csak mi vagyunk birtokában paranormális képességeknek (sőt!), az ellenfelek is alaposan kihasználják spéci adottságaikat. Ezek között is különleges szerepet tölt be a „talaj" fogalmának értelmezése. Bár a teljes 3D már elég régóta alap az FPS műfajban, az ellenfelek az esetek túlnyomó többségében 2D-ben gondolkodtak, vagy egyáltalán léteztek. Jöttek elölről, hátulról, oldalról – slussz. A F.E.A.R. szörnyei azonban Alien-módra a falakon és a plafonon csimpaszkodnak, sőt a talajt, falat, mennyezetet áttörve robbannak az arcunkba, emellett különféle álcázási technikákkal is alaposan fel vannak vértezve, kezdve a Predator áttetsző formájától (hm, Alien, Predator... melyik fejlesztőcsapat is készített legendásan félelmetes játékot eme jómadarak főszereplésével?) a falba illetve környezetbe való beolvadásig. A filmszerű hangulathoz a készítők bevallottan a mozitörténet legpergősebb akciófilmjeiből és legjobb thrillereiből merítik az ihletet, Craig Hubbard vezető designer nagy hirtelen az Alien- és a Drágán add az életed-sorozatot, a Mátrixot, a Kört (illetve annak japán eredetijét, a Ringut), és a John Woo-féle Hard-Boiledet sorolta fel inspiráció-forrásként egy interjúban.

A félelem bére

A többjátékos módokról egyelőre nem sokat tudunk, a fejlesztők szűkszavúan csak annyit mondanak róla, hogy egy még meg nem határozott későbbi időpontban közölnek részleteket. Az ötfős, különféle specialistákból álló F.E.A.R. kommandó szinte kiabál a kooperatív multiplayer után, reméljük a legjobbakat. Némi árnyékot vet azonban reményeinkre a tény, hogy a csapat eddigi játékai nem éppen a remek multi módjaikról lettek híresek, még az Alien vs. Predator (amit aztán tényleg az isten is multira teremtett!) többjátékos módja sem lelt túl nagy visszhangra.

A Monolith már túl van minden idők legszórakoztatóbb (No One Lives Forever), és legfélelmetesebb (Alien vs. Predator) first person shooterein, a F.E.A.R. pedig jó úton halad afelé, hogy a teljes eddigi életművük megkoronázása legyen! A játék a fejlesztők szerint jelenleg kb. 75%-os készültségi szinten áll, reméljük az a maradék 25-öt gyorsan hozzávarázsolják, és mielőbb új királyt avathatunk a műfajban! A félelem az elme gyilkosa, ezt a Dűne óta tudjuk, hogy a F.E.A.R. az összes konkurens FPS gyilkosa lesz-e, előreláthatólag a jövő év közepén kiderül...

Hancu

Hősies csapatunk készen áll mindenféle csúnyaság eltakarítására

+ A tényleg gyönyörű grafikához rengeteg igazi újítás is járul, mint amilyen a horror történet, vagy a valós idejű játékmenet.

– Reméljük, az ígéreteket sikerül beváltani

Összességében: Úgy néz ki, hogy a NOLF és az Aliens vs. Predator után a Monolith ismét nagyot alakít

A vidámpark csak akkor vidám, ha a tulaj is boldog...

Rollercoaster Tycoon 3

fejlesztő frontier development kiadó atari web www.rollercoastertycoon.com

Legendától legendáig zötyög a hullámvasút, hisz Chris Sawyer annak a David Brabennek adta át Rollercoaster stafétáját, akitől egy Elite 4 feliratú dobozkát várunk már nagyon. Az az űrhajó még vesztegel, emberünk és stábja pedig szép nagy köröket ír a platformok körül. Volt Xboxon Rollercoaster Tycoon, PS2-n foglalkoztak a kutyák életével (Dog's Life), most pedig visszatértek a vidámparképítéshez.

Szerencsés véletlen, hogy Chris Sawyer 1996-ban a Transport Tycoon 2-t félretette, majd kukába dobta egy hullámvasút kedvéért, ugyanis a projekt romjaira, és tapasztalataira épült fel minden idők legjobb vidámpark-szimulátora. A Rollercoaster fényes csillag lett a Tycoon-széria egén, a sorozat közel hétmilliós eladási adatokat produkált annak ellenére, hogy a 2002-ben megjelent második rész csupán felmelegített verziója volt az eredetinek. Időközben két küldetés-lemez is napvilágot látott, és miközben Chris a Locomotiont készítette el (tesztünket lásd néhány oldallal hátrébb), a hullámvasút-építés is trilógiává avanzsál.

A hagyományokhoz hűen két úton járhatjuk ki a profitszerzés magasiskoláját, egyrészt marketinges vágányon, a kész sablonokból dolgozva, vagy az egyre gyorsabb és brutálisabb, egyedi tervezésű hullámvasutak építésének középpontba állításával. A feladat minden esetben jól prosperáló vidámpark működtetése, ahol a szórakozás ezernyi módját kínálhatjuk vendégeinknek. Dodzsem, hajóhinta, különböző vízi mókák, körhinta, és mindenféle rafinált pörgettyűs, gravitációs szórakoztató eszközök elérhetők – minden, amit csak egy valódi parkban kipróbálhatunk. Ha pedig elkészült a mű, karbantartók, biztonsági emberek, szerelők, és a szórakoztatásért felelős szakemberek falkáit vehetjük bérlistára, hogy a szellemvasút ne szedjen tényleges áldozatokat, és hogy a régebben épített részeket körbelengő szeméttelepi idill tovatűnjön. Marketing vonalon eljátszadozhatunk a belépőjegyek áraival, sőt pólók, sapkák, üdítők árusításával, valamint különböző standok megfelelő helyre történő felépítésével is szép kis summa gombolható le a járókelőkről. A jelszó a közteherviselés – azaz ők viselik a mi terheinket!

Hol sínjeink domborulnak

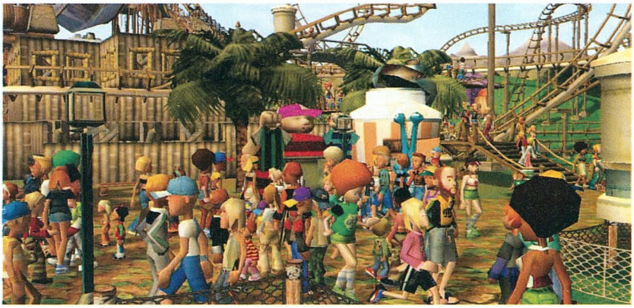
A küldetések a karrier mód menüpont alatt különböző feltételekhez (mechanikai hibáktól mentes működés, látogatószám) kötött feladatokban jelentkeznek, ám a rajongók követelésének engedve lesz úgynevezett sandbox-mód, ahol pénzügyi és egyéb kötöttségektől szabadon, teljesen nyugodtan építhetjük fel az általunk kigondolt álomparkot. A 3D-s terep könnyebben beépíthető, egyszerűbben kezelhető felületet képez, így a hullámvasútépítésben is könnyebben szárnyalhat az alkotói fantázia. Eddig ugyebár a négy fő irányban lehetett sínt fektetni, nos, az új rendszerben végtelen a lehetőségek tárháza. Előre elkészített mintákból tekintélyes mennyiséget kínál a játék, de persze az igazi élvezetet az általunk tervezett hullámvasutak megalkotása jelenti. Jelentős fejlődés, hogy a különböző mutatványok más-más célcsoportokat vonzanak, emellett az attrakciókat szabadon színezhetjük, alakíthatjuk, és kérhetünk róluk könnyen emészthető pénzügyi kimutatásokat is.

[" A managerjátékok legnagyobb hibája az ósdi grafika - ezt a csapdát a Rollercoaster Tycoon kikerülte"]

Három, három, három...

Az izometrikus nézet ellenére a Rollercoaster Tycoon első két része az amerikai eladási listák gyakori vendége volt: a látvány (illetve annak hiánya) felett győzedelmeskedett a hangulat. Aztán amikor az idei E3-on bemutatkozott a harmadik rész, koppantak az állak, a Frontier alkotása meggyőző grafikával tarolt, és Chris is elégedett képpel jött haza Lipcséből, ahol kipróbálhatta a játékot. Kétségtelen, hogy az attrakció csúcspontja az a 3D-s grafikus motor, amely több száz látogatót képes a

A parkot szabadon figyelhetjük



Nagy a nyüzsgés, talán érdemes lenne megemelni a jegyárakat

Ha tettünk egy kajáldát a bejárathoz, jó eséllyel kelleni fog pár takarító is

Ez még egy szelídebb járat

szemünk elé tárni, s ugyanakkor emberközelivé varázsolni a találkozást, hisz a vidámparkba látogató színpompás kavalkád minden egyede jól elkülönül a többiektől külsőségekben (is). Nem, bőrszín, életkor, magasság, súly, hajszín, mint élettani jellemzők szerepelnek abban a virtuális olvasztótégelyben, ahol további egyedi motívumok (ruházat, hajviselet stb.) alapján áll össze egy-egy jól megtömött bukszával rendelkező fogyasztó. Az egésznek kellemes rajzfilmes hangulata van, ráadásul a teljesen szabadon mozgatható kamerával mindezt a nekünk tetsző módon vehetjük szemügyre. Leereszkedhetünk talajszintre, hogy emberközeli perspektívából vizsgálhassuk a látogatókat, megcsodálhatjuk, ahogy a párok kéz a kézben sétálgatnak, ahogy a családok körül nyüzsgő kölykök lassanként vattacukorba fulladnak – mérnökszemléletűek pedig tanulmányozhatják a nehéz acélszerkezetek legutolsó csavarjait is. Ha ez még mindig nem elég, ott a Coaster Cam, ami arra ad lehetőséget, hogy a hullámvasutakat belső nézetben, szabadon nézegetve teszteljük.

Heavy metal és körhinta

Öt előre meghatározott stílus – általános, western, kísértet, sci-fi, kaland – témakörében húzhatunk fel vidámparkokat, de természetesen keverhetők is egymással a különböző irányzatok. A hullámvasutakhoz, körhintákhoz nemcsak a beépített zenék közül válogathatunk csalogató dallamokat, de a saját mp3 könyvtárunkat is feltúrhatjuk háttérzene után. Azonban vigyázat: az egyes látogatók – gyerekek, tinédzserek, szülők, idősebbek – saját ízléssel bíró célcsoportként viselkedek. A Lakodalmas Lajos munkásságát idéző ritmusokra a fiatalabb korosztály nem gerjed, míg ha kőkemény, zúzós zenéktől visszhangzik a parkunk, az idősebbek gondolják meg kétszer is, hogy besétáljanak-e. Új látványosságként tűzijátékkal – komplett pirotechnikai programot lehet összeállítani a különböző effektekből – szórakoztathatjuk a jónépet.

A szórakoztatóipar hősei

A vidámpark persze nemcsak móka és kacagás, a gépek folyamatosan amortizálódnak, a szemét egyre gyűlik, és bizony a sok látogató közé beférkőznek renitens alakok is, akik nem átallnak balhét provokálni a látogatóseregben. Az alkalmazottnak lelke van, kicsi szívük rögvest meghasad, hanyaggá és nemtörődömmé válnak, ha nem kapnak pontos utasításokat, vagy visszajelzéseik a kukában kötnek ki. A kuncsaftok gondjait-bajait egyszerűen lenyomozhatjuk, csak végig kell követnünk parkban eltöltött napjaikat, és már mondják is, ha kevés az illemhely, drága a fagyi, vagy kihányták a belüket a túl extrémre sikeredett hullámvasút-kaland hatására. Az elégedett látogató jó hírünket kelti a világban, és ha ez nem lenne elég, újsághirdetéseket adhatunk fel, ingyenjegyeket és kuponokat osztogathatunk, hogy növeljük a látogatottságot.

Mindenki élvezi kreálmányunkat

A nép cirkuszal?

A Tycoon széria varázsa mindig is könnyen megfertőzte a játékosokat, a fogyasztói társadalom modellezésére épülő alkotások, és a biznisz-szimulátorok korunk egyik legjobb eladási mutatókat (lásd például a Sim Cityt) produkáló játékai. Tulajdonképpen a Rollercoaster-sorozat egyetlen ellenlábasa a Bullfrog Theme Parkja, és mivel abból nem várható egyhamar folytatás, gyakorlatilag konkurencia nélkül jelenhet meg, és arathat november elején a Rollercoaster Tycoon 3.

Tika

A mi Vidámparkunk

A 200 éves múlttal rendelkező Vurstli és a század eleji Angol Park összevonásával alakult meg az a Vidámpark 1950-ben, amelyet mai formájában ismerünk. Olyan klasszikusok vészelték át itt az idők viharát, mint az 1906-ban épült Körhinta, vagy a szintén műemlékké nyilvánított favázas Hullámvasút, amely 1922 óta folyamatosan üzemel. Természetesen csak a konstrukció műemlék, hisz a favázban az évenkénti rendszeres karbantartás alatt kb. 100 köbméter fa cserélődik ki, így a hullámvasút 3-4 évente szó szerint megújul. Az 1 km hosszú pálya legnagyobb riválisa a Vidámparkon belül a Skóciából érkezett Looping Star, amely már korszerű, átfordulós konstrukció, és 580 méteren 75 km/h-val zakatoltatja a vendégek belső szerveit.

Nevezetes hullámvasutak

A világ jelenlegi leggyorsabb, és legmagasabb hullámvasútja a Cedar Pointon található Top Thrill Dragster, amely cirka 25 millió dollárjába fájt a befektetőknek. A felfelé mutató hüvelykujjat formázó acél konstrukció 128 méter magasságba emeli a dragstert idéző szerelvényt, majd röpke négy másodperc alatt 193 km/h sebességre gyorsulva néhány kellemes csavarással varázsolja közelebb az utazóközönség gyomrát a torkához. A hosszúsági rekordot egy igazi őskövület tartja, a Daidarasaurus, amely 1970 óta Japán egyik legszebb vidámparki ékköveként, szolid 72 km/h tempóval nem kevesebb, mint 2340 métert robog utasaival, mielőtt azok a kijárat táblát meglátnák.

+ Hullámvasutak minden menyniségben, teljesen 3D-s látvánnyal, egyedi nézőpontokkal, és intelligens látogatókkal

– Az új látványhoz ritkán párosul a régi hangulat

Összességében:

Talán Braben neve és a 3D engine elég garancia, hogy a patinás sorozatból nem csak egy újabb rókabőr lesz az Atari palettáján...

Egy makulátlan elme teljesen őrült ragyogása

Psychonauts

fejlesztő double fine kiadó majesco web www.psychonauts.com

A Double Fine név senkinek nem lehet ismerős, lévén a Psychonauts lesz a fejlesztőcsapat első alkotása. A LucasArts több zseniális kalandjátékáért (Day of the Tentacle, Grim Fandango) felelős Tim Schafer 2000-ben hagyta ott régi cégét, és akkor alakította meg a csupa őrültből álló Double Fine-t.

Ha létezik igazán konzolra termett műfaj, az a platformjáték. PC-n már régen láttunk igazán jót (eleve kevés jelenik meg erre az egérrel-billentyűzettel megáldott masinára); mivel az Evil Twin nem teljesítette a várakozásokat, a Rayman 3D az utolsó említhető gyöngyszem, de még ma is belesajdulnak az ujj- és csuklóízületeim, ha visszaemlékszem, milyen volt gamepad nélkül legyőzni a főellenfelet. A műfaj Xboxra és PS2-re át nem pártolt rajongói (vannak még ilyenek?) azonban hamarosan újra borogathatják az ínhüvelygyulladásukat, hála egy sikergyanús eljövendő platformcsodának, a Psychonautsnak – ami már csak azért is ígéretes név, mert a program agytrösztje nem kisebb játékipari legenda, mint Tim Schafer.

Schafer, a jó sáfár

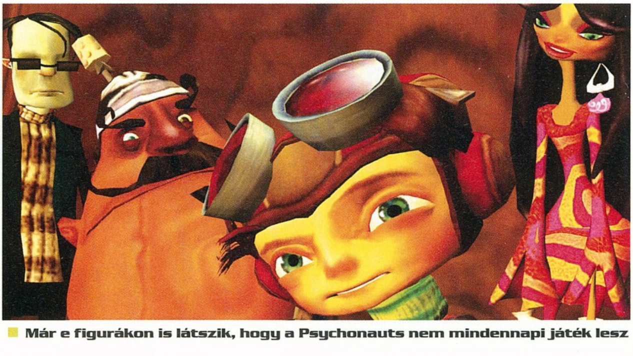
Schafer úr nevét lehetne most hosszan fényezni, mert a Day of the Tentacle-től a Full Throttle-n át a Grim Fandangóig eddig minden arannyá vált a keze alatt, de nem akarom elvenni Hancu kenyerét – aki pár tucat oldallal odébb éppen a nevezett mesterről ír rovatában –, inkább a Psychonautsról mesélnék, mert érdekes története van annak is, hogyan juthatott el ez a játék addig, hogy egyáltalán ismertetőt közöljünk róla. Tim Schafer valamikor 2000-ben kezdte el tervezgetni a progit, és cégével, a Double Fine-nal neki is állt a fejlesztésnek – sőt, magát a Microsoftot sikerült megszereznie kiadónak. Az eleinte Xboxra szánt Psychonautsról furcsábbnál furcsább hírek jelentek meg (többek között Schafer maestro igencsak vicces blogjában, a www.doublefine.com címen), majd a 2002-es E3-on végre megcsodálhattuk a programot, és megértően bólogathattunk, amikor az elnyerte a „Show Legeredetibb Játéka" díjat. A 2003-ra ígért Psychonauts megjelenése később csúszott, majd fél évvel ezelőtt, március végén a Microsoft némi üres üzleti blabla kíséretében dobta a projektet. A Double Fine azóta sem kommentálta hivatalosan a szakítást, ezért nem tudhatjuk, mi állt valójában az esemény hátterében, mindenesetre nyár közepére a Psychonauts már oda jutott, hogy öt esélyes kiadó közül válogathatott. Mivel közülük négy is mindenféle feltételhez (szülői érdekképviseletek beleegyezése és hasonló okosságok) kötötte volna a kiadást, az ötödik (Majesco) lett a nyerő, akik teljesen szabad kezet adtak Schafernek. Így a játék mindössze négy hónapig hevert gazda nélkül, és ha minden igaz, 2005 elején már tényleg a boltokba kerül – immár PC-re is.

> **"Annál nagyobb szerencse nem is érhetett volna minket, mint az, hogy a Psychonauts megjelenik PC-re is"**

Fejben megoldjuk

Ennyi múltidézés után ideje szót ejteni magáról a hányatott sorsú programról is. Platformjátékot mindenki látott már: rengeteg ugrálás és ügyességi rész, az FPS-eknél kevésbé hangsúlyos akciójelenetek, továbbá csapdák, és esetlegesen fejtörők jellemzik a nem túl bonyolult műfajt – nehéz érdemi pluszt nyújtani egy ilyen egyszerű elemekből építkező stílusban, de ha valakinek, Tim Schafernek sikerülhet. A Psychonauts kerettörténete és környezete ugyanis olyan elborult, hogy nem csodálkoznék rajta, ha minden gyári lemez mellé csomagolnának egy pszichiátert is... A játék főszereplője Raz, az erős mentális képességekkel megáldott kiskölyök, aki akrobata szülei akarata ellenére nyári pszichotáborba megy, hogy ott a többi hozzá

A felhők igen baljóslatúak ma este



Már e figurákon is látszik, hogy a Psychonauts nem mindennapi játék lesz

Itt milyen agyban járhatunk?!

Gondolataink építő erővel bírnak

hasonló gyerekkel együtt szórakoztassák egymást mindenféle paranormális jelenségekkel. Raz hamarosan rájön azonban, hogy valaki elkezdte elrabolni a tábor gyerekeit, bizonyára azért, hogy ellophassa agyi képességeiket. Hősünk szuperfejébe veszi, hogy ezt nem hagyja annyiban, és a rejtély nyomába ered – már csak azért is, mert ha sikerrel jár, bizonyára beveszi tagjai közé a Psychonauták (innen a cím) névre hallgató szuperhőskompánia. Ez eddig még nem lenne több egy átlagosnál kissé betegebb sztorinál, ám ekkor jön a schaferi fordulat: Raz úgy fog megküzdeni a gyerekrablókkal és az ügyködésüknek köszönhetően hozzájuk átállított gyerekekkel, hogy mentális projekcióját használva a fejükbe „költözik", és szó szerint belülről bomlasztja az ellenséget...

Elmebaj(nok)ság

A Psychonauts 13 pályája közül tehát csak három játszódik valós környezetben (a táborban), a maradék tíz szinten Raz egy-egy személy elméjében fog mászkálni, és mialatt megküzd az illető durvábbnál durvább rémálmaival, belső démonaival és félelmeivel, egy kicsit meg is ismeri ellenfelét. Példának okáért, az egyik lány elméje egy leginkább nyúlhúsból felépített pálya lesz, amelynek végén egy óriási, hentesnek öltözött nyúllal kell majd megküzdeni – mindezt az magyarázza, hogy a kishölgy apukája vágóhídon dolgozik, ahol nyulakat hentel, és a lány állandóan ettől parázik. Hasonlóan bizarr és szürreális szintekre számíthatunk a többi esetben is: találkozunk majd például egy fickóval, aki Napóleonnak képzeli magát (a fejében egyfajta fantasy-Waterloot kell majd megvívnunk), egy művésszel, aki csak fekete vászonra fest (elméje sötét, akár a vásznai, csak néhány neonfény mutat majd utat), egy összeesküvés-elméleteket gyártó paranoiással, és hasonló, nem egészen egészséges alakokkal. Talán ennyiből már látszik, hogy a Schafer-játékokból elmaradhatatlan humor ellenére a Psychonauts nem kisgyerekeknek szánt szórakozás lesz.

Sikerült, találtunk egy... izét!

Gondolkodom, tehát túlélem

Az alapvetően sablonokra épülő játékmenetet is áthatják majd a mentális marhaságok, ez mindenekelőtt Raz képességeiben mutatkozik meg. A leginkább tudóscsemetére emlékeztető kissrác eleinte csak a levitációt és a Psi-Blast nevű agyenergia-csóvát (tulajdonképpen Raz fegyvere) fogja ismerni, de később mások memóriájában mászkálva újabbakat tanulhat meg. A használható képességek közé így olyanok vonulnak be, mint a telekinézis (puszta akaratunkkal tárgyakat vághatunk ellenfeleinkhez), a láthatatlanság (elhitethetjük a rosszarcúakkal, hogy nem látnak bennünket), a tisztánlátás (valaki más szemén keresztül láthatjuk a világot), a pirokinézis (más néven gyújtogatás) vagy a konfúzió (ellenfeleink megzavarása). Raz ezen kívül használhatja a gondolatait, amelyek buborék formájában jelennek meg a játéktérben: ezt a buborékot felveheti, pajzsként maga elé tarthatja, máshol léggömbként vagy trambulinként használhatja, esetleg tányérakna hatású buborékot is gondolhat, és így tovább. A képességek és kombóik segítségével kell majd a roppant trükkösnek igérkező – a kötelező csúszkálós, úszós, mászós és ugrálós részek mellett igazi meglepetéseket is tartogató – pályák rejtvényeit megoldani (például egy meggyújtott tárgyat lebegtetünk egy másikhoz, hogy az is meggyulladjon). Végül, ami egy platformjátékból ma már kihagyhatatlan: többféle úton is teljesíthetünk majd egy pályát, sőt, mellékküldetésszerű minijátékokba is belefutunk itt-ott (a lebegtetett kenuk versenye nagy mókának igérkezik).

(Plat)formabontó játék

Bár a Psychonauts 3D-motorjáról nem sokat tudni, a látványa nemcsak vadnak, szépnek is igérkezik – legalábbis erről beszélnek azok a szerencsések, akik már látták működés közben a játékot. A különböző elmék gondoskodnak arról, hogy még csak hasonló szintek se lehessenek (bár alapvető elemek, például mászófalak mindenütt jelen lesznek), a kézzel animált modellek pedig gyönyörűek – a négy hónapos kényszerpihenőt a tesztelés mellett a mozgások tökéletesítésére használták fel a készítők. Fültanúk szerint a zenék nagyon jól illeszkednek a rémálmokkal benépesített agyalapi pályákhoz, a hangokról pedig szuperlatívuszokban nyilatkozott két Gamespy-os kolléga.

A Psychonauts minden bizonnyal olyan játék lesz, amit az embernek látnia kell – egy ennyire furcsa program még akkor is megér egy misét, ha esetleg valamilyen fejlesztői ballépéssel (elsősorban az irányítástól félek) sikerül elrontani. Mert az talán nemcsak a platformjáték-rajongókat érdekli, hogy hova jutott Schafer kreativitása a Grim Fandango óta. (Bár, a mester szerint nem volt nehéz: „Szerencsére ma olyan a játékpiac, hogy könnyű eredetinek lenni.") Az már más kérdés, hogy ha jó is lesz a játék, mekkora eladott példányszámra számíthat PC-n. De Schafernek erre is van már ötlete: „Nem vagyok üzleti szakember, de a Full Throttle megtanított egy dologra: egy nagy robbanást kell tenni a játék dobozára. Namármost: a Psychonauts dobozán KÉT nagy robbanás is lesz, szóval valószínűleg kétszer olyan jól fog fogyni, mint a Full Throttle. Ha még ez sem segít, külön matricákat ragasztgatunk a játék dobozára, plusz robbanásokkal..." Tim, a próféta szóljon belőled!

Stöki

A fickó kártyalapjai igen méretes darabok; Raz akár takarózhatna is velük

+ Schaferben még sosem kellett csalódnunk, és úgy néz ki, ezúttal sem fogyott ki a humorból

– Remélhetőleg sokkal több lesz a fejtörő és a móka, mint az akció, és a milliméter-pontosságot igénylő ugrálós részek

Összességében:
Teljesen elborult platformjátékot kapunk, ami azért is jó, mert ritka a humoros program, és azért is, mert ritka a platformjáték

MMORPG

Avagy kalandozás az online szerepjátékok világaiban

Meglehetősen ritkán írunk MMO – azaz Massively Multiplayer Online, kizárólag interneten keresztül játszható – játékokról, mégpedig azért, mert egészen a legutóbbi időkig Magyarországon nem sokaknak adatott meg a lehetőség, hogy kipróbálják ezeket. Igaz, volt egy nagyon szűk réteg, akik megszállottan EverQuesteztek, de a többi játékkal alig-alig játszott egy-két magyar rajongó.

Ez azonban változóban van, a folyamat a Star Wars Galaxies megjelenéséhez köthető – ez ugyanis volt olyan színvonalas és olyan népszerű világra épül, hogy mára eljutottunk oda, hogy több száz honfitársunk küzd a Birodalom és a Lázadók Szövetségének örök harcában. Ráadásul nemsokára (bár, mivel a Blizzardról van szó, ez egyáltalán nem biztos) elérkezik a World of Warcraft is, amelyre szintén több százan várnak kis hazánkban is.

Hogy mi is segítsük e játékok elterjedését, összeállítottuk ez a bemutatót, mely a stílust nem ismerőkkel megismerteti ezek alapjait, kipróbálásuk feltételeit; a szemközti oldalon bemutatjuk napjaink legnépszerűbb online szerepjátékait, aztán pedig áttekintjük a stílus következő sztárjait, vagyis hogy a következő hónapok programjai mivel próbálják magukhoz csalogatni az online vándorokat.

Alapozó

Az MMO játékokat, mint nevük is mutatja, kizárólag online játszhatunk, ehhez nem árt a szélessávú elérés (bár a Guild Wars és a World of Warcraft direkt úgy készül, hogy modemmel is játszható legyen). Mivel e programok szinte mindegyike havidíj megfizetése ellenében játszható, szükségünk lesz dombornyomott hitelkártyára is – ezt szerencsére ma már egy hét alatt el lehet intézni majd minden ma-

Hős lehetsz Te is!

gyar bankban. Jószerivel minden MMO szerepjáték egy hónapnyi játékidőt ingyenesen tesz elérhetővé – ez éppen elég az addikció kialakulásához –, ezt követően pedig 12-16 dollárba kerül havonta az előfizetés, melyet kismértékben lehet csökkenteni, ha hosszabb időre fizetünk elő egyszerre. Talán nem kellene hangsúlyozni, de azért megemlítjük, hogy „biztonsági másolatokkal" nem lehet játszani, csak boltban megvett, dobozos verziókkal…

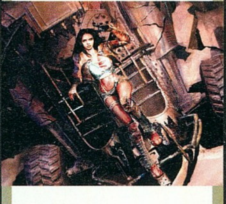
Telepítés után regisztrálnunk kell magunkat a programban, ami lényegében a felhasználónév, a jelszó, és persze a hitelkártyaszám megadásából áll. Ezt követően készíthetjük el karakterünket, jószerivel végtelen variációból választva. Mivel több tízezren játszhatnak ugyanazon a szerveren, létfontosságú, hogy ne legyenek egyforma karakterek – ezért talán még a Sims 2-nél is több lehetőséget kínálnak a játékok virtuális énünk kialakításához. Ez után már nincs szükség előkészületekre – mehetünk orkokat, idegeneket vagy éppen lázadókat gyilkolni, házat építeni, bányászni, horgászni, ruhákat készíteni, vagy bármi mást, amit csak akarunk, és amit az adott program lehetővé tesz. Pontosan az az online szerepjátékoknak a legfőbb vonzereje, hogy a rendelkezésünkre álló hatalmas világban szinte bármit megtehetünk, ha megunjuk az egyiket, még mindig ott van több száz más lehetőség.

Éppen emiatt a szabadság miatt lehetnek veszélyesek ezek a programok – talán egy Gondolatébresztőt is megérne, hogy milyen mértékű kötődést képes kialakítani mondjuk saját példánk alapján a Star Wars Galaxies…

AUTO ASSAULT

www.autoassault.com

Az Auto Assault meglehetősen különbözik az itt említett játékoktól, hiszen sokkal több akciót, és sokkal kevesebb szerepjáték-elemet tartalmaz. A teljesen valós idejű, a játékos reflexeire épülő harcrendszer igen pörgős viadalokat tesz lehetővé – de nem emberek, hanem felturbózott autók között. Posztapokaliptikus, Mad Max-



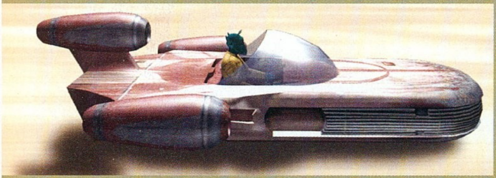
szerű világban járunk, ahol az emberek, a mutánsok és a cyborgok küzdenek egymással. Az Auto Assaultot a legújabb Havok 2 fizikai motor támogatja, amelynek köszönhetően szinte mindent szét lehet rombolni benne egészen a városoktól kezdve a terepen át a járművekig bezárólag.

STAR WARS GALAXIES

MMORPG

Fejlesztő: Sony Online Kiadó: LucasArts Web: www.starwarsgalaxies.com

Eddig az EQ volt a legnépszerűbb MMO játék, de készítőinek új sci-fi programja oly mértékben magával ragadó, hogy százezernyi játékos mellett szerkesztőségünk több tagja is rabjává vált (Kriszt és Gr'ath-et a Starsider szerveren keressétek). A program nemcsak grandiózus, de igen jól megalkotott rendszerre épül, amelyben még a Star Wars világától idegenkedők is hamar elvesznek.



Első különlegessége a Galaxiesnak, hogy nincsenek szintek, a fejlődési rendszert képességekkel oldották meg. Karakterünk élete során bármikor szakmát változtathat; foglalkozhat ételkészítéssel vagy vadászattal, lehet orvos, vagy akár csempész. Persze ennél vannak egzotikusabb karakterosztályok is, lehetünk bérgyilkosok, lángszóróval felszerelt kommandósok, de keserves küzdelmek árán még jedi lovaggá is válhatunk!

A másik igazán fergeteges része a játéknak maga a gazdaság. A galaxisban alig léteznek előre generált tárgyak, mindent maguk a játékosok állítanak elő, és hoznak kereskedelmi forgalomba. Ha ruhára vágysz, olyan kereskedőtől kell megvenned, akit egy szabó lát el áruval. Ha fegyverre, a fegyverkovács szakmát űző játékos boltját kell megkeresned. Chris karaktere például orvos, aki rengeteg komponens begyűjtése után más karakterek tulajdonságainak időleges turbózását vállalja magára, így keresve dagadtra magát.

Mindezek tetejére hamarosan érkezik az első kiegészítő Jump to Lightspeed névvel, amely láttán azok is kedvet kaphatnak a Galaxieshoz, akik idegenkednek az online szerepjátékok pepecselős világától. A valósidejű, akciódús űrharc újabb ezreket csalogat majd a Galaxies amúgy is zsúfolt világába.

ANARCHY ONLINE

Fejl./Kiadó:: Funcom Web: www.anarchyonline.com

Bár az Anarchy Online indulása a legnagyobb jóindulattal is legfeljebb elégségesnek volt nevezhető, a norvég Funcom programja azóta átesett néhány nagygenerálozáson, és mára az egyik legjobb online szerepjátékká vált. A játékosok három frakció közül választhatnak karakterkreáláskor: az Omni-Tek hatalmas cég, amely kolonizálta a Rubi-Ka bolygót, és ezzel feldühítette az őshonos Klánokat. A harmadik út a semlegeseké, akik csak később akarnak választani a két

harcoló fél közül, netán teljesen ki akarnak maradni a perpatvarból.

Négy különböző módon megváltoztatott emberi alfajból, és – ma már – 14 karakterkasztból választhatunk. Mivel sci-fi világról van szó, rengeteg puska és energiafegyver közül válogathatunk, varázslatként a nanobeültetések szolgálnak. Szintlépéskor a régi bevált módszer szerint pontokat kapunk, melyeket különböző alaptulajdonságaink és képzettségeink között oszthatunk el.

Az Anarchy Online-hoz eddig két fantasztikus kiegészítő lemez jelent meg, melyek rengeteg újdonság bevezetésével teljesen átalakították a játékmenetet. A tavalyi Shadowlands az Árnyékvilágot tette bejárhatóvá, felemelte a szinthatárt 220-ra (!), és két új kasztot adott a játékosoknak. A most szeptemberben kiadott Alien Invasion természetesen egy idegen invázióval lepte meg a játékosokat: minden város körül anyahajók landolnak, az ezekből tömegesen kitóduló szörnyetegek legyőzése után az életben maradt karakterek ellentámadásba lendülhetnek át. Az ily módon gyűjtött XP-ből idegen képzettségeket lehet vásárolni, amelyek általában igen erősek.

CITY OF HEROES

Fejl.: Cryptic Kiadó: NCsoft Web: www.cityofheroes.com

Paragon városában hatalmas a bűnözés – őrült tudósok, idegenek, mutánsok, szektások támadnak nap mint nap a helyiekre. Minden bizonnyal már régóta halott lenne mindenki, ha a képregények szuperhősei nem ebben a városban rendezkedtek volna be, ám mára már ott tartunk, hogy 200 000-nél is többen védik a metropoliszt. Természetesen egy ilyen hős bőrébe bújhatunk mi is, megvédelmezve a közembereket (aki esetleg szupergonoszokat játszana, annak várnia kell a jövőre megjelenő kiegészítő lemezre, a City of Villainsre, amely pontosan ezt teszi lehetővé).

Hőseink kinézetét közel végtelen módon változtathatjuk meg, bármiféle simulós ruhát képzeltünk el magunknak, azt meg lehet valósítani. Az egyedüli hiánycikk a köpeny, ám a legutóbbi ingyenes kiegészítőben már ezek is szerepelnek. A szuperképességek listáján tulajdonképpen minden szerepel, amit csak képregényben láthattunk, lehet repülni és tűzgolyót lőni, bénítani és tüzelementálokat idézni, autókat hajigálni és védőpajzs mögé bújni. A játékmenet rendkívül akciódús, sokkal kevesebb igazi szerepjátszásra van lehetőség, mint más MMO játékokban – itt az a lényeg, hogy minél több szörnyűgonosztevőt páholjunk el!

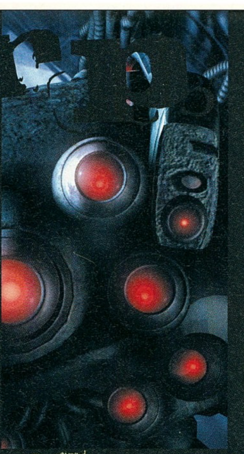
WEBTÁR

További információkat találhatsz az MMO-játékokról a következő weboldalakon:
www.mmorpg.com
www.stratics.com
www.allakhazam.com

MATRIX ONLINE

MMORPG

Fejl.: Monolith Kiadó: Sega Web: www.matrixonline.com



A Mátrix-világ megtépázott tekintélyét – az Enter the Matrix botrányos lett, és a két filmfolytatás is megosztotta a közönséget – az FPS-ekről elhíresült Monolith próbálja meg helyreállítani. Az MXO-ban a játékosok mind felébredt, piros kapszulát lenyelt embereket alakítanak, akiket Zion vezetői küldenek vissza a Mátrixba. Amikor a játékos bejelentkezik a játékba, akkor kapcsolják rá a karakterét a gépek által alkotott programra – ez azt jelenti, hogy a valódi világot sosem fogjuk látni. Zion érdekei mellett szolgálhatjuk a gépeket, de a Merovingi is felkeresheti az értékes információkkal, képességekkel bíró karaktereket. A MXO története a harmadik film után indul, amikor a küzdő felek között tűzszünet van – persze a háttérben mindenki szervezkedik. A Matrix Online erősen sztoriközpontú lesz, nagyjából havonta lesznek nagyobb, fontosabb események, amelyek kimenetelét a játékosok aktívan befolyásolhatják (a történetet a Wachowski-testvérek írták). A játékosok tulajdonságait programokkal lehet növelni, minden speciális támadás, harci manőver, vagy más extra kis modulokkal előcsalható, és ezek szolgálnak fő valutaként is. Ha egy adott területen minden programot sikerül összegyűjtenünk – mondjuk az összeset, ami a kungfuhoz tartozik –, akkor válnak elérhetővé a magasabb szintű, erősebb lehetőségek. A harc természetesen valós idejű lesz, rendkívül akrobatikus (reflexeinkre is szükség lesz), és központi szerepet kap benne a bullet time – akár más játékosok ellen is bevethetjük az időlassítást.

VANGUARD

www.vanguardsoh.com

Hiába állították le a Mythica fejlesztését, a Microsoft nem vonul ki az MMO-piacról. Az EverQuest vezető designereiből, és más online RPG-k fejlesztőiből álló veterán csapat dolgozik a Vanguardon, amely rengeteg dologban (hasonló kasztok, fajok, fejlődés, tárgykészítés) hasonlít az EQ-ra.

Különlegességei közé tartozik az alapból beépített hangkommunikáció, hogy a játékosoknak lehet hajója, lesz víz alatti küzdelem, és hogy elképesztően jól néz ki.

WORLD OF WARCRAFT

Fejlesztő: Vivendi Universal Kiadó: Blizzard Web: www.blizzard.com/wow

Minden idők egyik legnépszerűbb fantasy világa nemsokára megnyílik mindenki előtt – arra nem kötnénk nagy összegű fogadásokat, hogy ez a legutóbbi ígéreteknek megfelelően még idén megtörténik, csak reménykedni tudunk ebben. A Blizzard marad a régi receptnél: akciódús, szinte végtelen lehetőséget rejtő játékot készítenek, technológiailag kissé elmaradott, ám jószerivel minden konkurensüknél hangulatosabb körítéssel.

A WoW klasszikus RPG lesz: karakterünket nyolc faj és kilenc kaszt kombinációjából állíthatjuk össze, ezután pedig népük hazájából indulhatunk kalandozni. Több száz fajspecifikus küldetést vállalhatunk el, rengeteg labirintust és erődöt deríthetünk fel, de a végső célunk mindenképpen az lesz, hogy beleszóljunk a Horda (orkok, trollok, taurenek és élőhalottak) és a Szövetség (emberek, elfek, törpék és gnómok) évszázados küzdelmébe. Szintlépéskor a Diablo 2 képzettségfájához hasonló módszerrel szerezhetünk talentumokat, azaz új támadásokat, varázslatokat – így alakíthatunk ki például tűzvarázslatokra specializálódott varázslót, vagy az átváltozáshoz mesterien értő druidát. A 40. szint elérésével válnak elérhetővé a hátasok, melyek szintén fajonként különböznek; a mi kedvencünk a gnómok gőzgép-strucca. A bétateszt alapján csak azt lehet mondani, hogy a Blizzardnak megint sikerült felülmúlnia mindenkit – ugyan nem néz ki úgy, mint az Everquest 2, és eleinte nem fog feltétlenül annyit tudni, mint a Galaxies, viszont hangulata, és magával ragadó játékmenete tökéletes elegyet alkot!

GUILD WARS

MMORPG

Fejl.: ArenaNet Kiadó: NCsoft Web: www.guildwars.com

A közeljövő felhozatalából a Guild Wars különbözik leginkább az átlagos online szerepjátékoktól. Ez főként annak köszönhető, hogy a fejlesztés vezetői a Blizzardtól léceltek le néhány éve, és e programba beépítik minden tapasztalatukat, melyet a Battle.net felépítése során szereztek. Az első, és sokak számára a legfontosabb dolog, hogy a Guild Wars után nem kell havidíjat fizetnünk, a bolti kiegészítőktől eltekintve teljesen ingyen lehet vele játszani! Hogy így miként fogják fenntartani a szervereket, nem tudjuk, mindenesetre ez rendkívül örvendetes hír.

Az is megkülönbözteti a GW-t a többi hasonló játéktól, hogy nem lesznek külön szerverek, minden játékos egyazon világban létezik majd (ráadásul még így sem kell töltögetésre számítani, mert minden adatot játék közben töltünk le). A városokban, falvakban bárkivel összefuthatunk, viszont amikor küldetést kapunk, azt a program külön nekünk – és csapatunknak – készíti el, ide csak mi lépünk be, így nem kell félnünk attól, hogy megzavarnak minket, netán megölik a mi célpontunkat.

Az első, jövő év elején megjelenő verzióban mindössze hat karakterkaszt lesz elérhető (elementalista, szerzetes, nekromanta, harcos, íjász és hipnotizőr), ám variációkban nem lesz hiány, köszönhetően a 450 elérhető képzettségnek, varázslatnak.

A játék – mint neve is mutatja – kiemelten támogatja a klánokat, és egyáltalán, a játékosok közti megmérettetéseket; nem csak hatalmas háborúkat lehet vívni, de az arénákban időről időre versenyek is lesznek.

MIDDLE-EARTH ONLINE

MMORPG

Fejl.: Turbine Kiadó: Vivendi Universal Web: www.middle-earthonline.com

Ha már szinte minden sci-fi és fantasy világból készül online szerepjáték, akkor természetesen Középfölde sem maradhat ki a szórásból. A könyvlicenc alapján készül az Asheron's Callokkal kétszer már bizonyított Turbinénél a Middle-Earth Online. A fantasztikus grafikájú játék alapkiadása nem teszi bejárhatóvá egész Középföldét, csak Eriadort és környékét lehet felfedezni (a világot túl mélyen nem ismerők számára: ez lényegében az első könyvben/filmben bejárt terület jelenti). Karaktereinket négy faj – emberek, tündék, törpék és félszerzetek – tagjai közül választhatjuk ki, mindegyik nép négy-öt egyedi kaszt közül enged választani.

A játék talán legérdekesebb vonása, hogy a morális döntéseknek rendkívül nagy jelentősége lesz. A több száz feladat – melyek mindegyike előre kidolgozott, tehát ismétlődő, vagy véletlenszerűen generált külde-

tések nem lesznek – megoldása során sokszor kell majd döntenünk, hogy az egyszerűbb, gonosz megoldást, vagy a több fáradságot és befektetést igénylő opciót választjuk-e. Amint kialakult a jellemünk, visszafordulni már nem tudunk (a jelenlegi tervek szerint legalábbis); ez pedig rengeteg dolgot változtat meg – például azt, hogy alapkasztunkból hová fejlődhetünk tovább. Az ember íjászból például a megfelelő szint elérésekor lehet nemes kósza, mint Aragorn, vagy sötét lelkű bérgyilkos. Emellett jellemünk kihatással lehet a kereskedők áraira, hogy hol vehetünk magunknak házat, és hogy miként viszonyulnak hozzánk a könyvekből ismert karakterek, mint például Elrond, vagy Papsajt Ászok (a Gyűrű Szövetségének tagjaival sosem fogunk találkozni). A megjelenést néhány hónapja halasztották el, jelenleg 2005 első negyedéve a cél.

TABULA RASA

www.playtr.com

A Tabula Rasa ötlete Richard Garriotnak, azaz Lord Britishnek a fejéből pattant ki. Sci-fi világban járunk, ahol az emberiség legjobbjait alakítjuk, akik egy gonosz faj ellen küzdenek. Az egyedi látványvilágú programban három úton indulhatnak el a karakterek (harcos, mágus és muzsikus), de később rengeteg irányba fejlődhetünk. Legfontosabb tárgyaink a velünk együtt fejlődő fegyverek lesznek, amelyek szintet lépnek, új effektekkel lesznek gazdagabbak.

FINAL FANTASY XI

Fejl./Kiadó: Square Enix Web: www.playonline.com

A Final Fantasy-széria tizenegyedik epizódja (és akkor a mellékszálakat nem számoltuk) szakított a sorozat hagyományaival, ugyanis egy EverQuest-szerű online szerepjátékról van szó. A program már jó ideje megjelent Japánban és Amerikában, azért írunk róla itt, mert az európai kiadás még csak most esedékes – szeptember 16-án jelenik meg a program.

A játék klasszikus felépítéssel rendelkezik: tapasztalati pontot jószerivel csak ölésért lehet szerezni, és az egyes kasztokon belül nem lehet túlzottan eltérő karaktereket létrehozni. Ez persze nem jelenti azt, hogy a Final Fantasy XI rossz lenne, mindössze arról van szó, hogy a forradalmi megoldásokat nem ebben a játékban kell keresni. A program legfőbb vonzereje talán japán eredetéből fakadó teljesen egyedi hangulata, amit az egyjátékos Final Fantasyk rajongói külön értékelni fognak, hiszen rengeteg visszatérő szörnnyel és tárggyal találkozhatnak. Sajnos a programban még mindig nem lehetséges a játékosok közötti harc, ennek ellenére a versengés lehetséges: a játékban levő három ország egyikének polgáraként hazánk nagyobb dicsőségére harcolhatunk a határvidékeken, megfelelő teljesítmény esetén az országhatárok változhatnak is.

Az európai játékosok ingyen kapják meg a Rise of the Zilart és a Chains of Promathia kiegészítőket, ami igen barátságos megoldás az ezt bevállaló Ubisofttól. Az előbbi legfőbb újítása egyébként a három új kaszt, valamint 40 új terület bevezetése volt, míg utóbbi lényegében megduplázza

a bejárható terület nagyságát, rengeteg új küldetést, ellenfelet és tárgyat elérhetővé téve ezáltal.

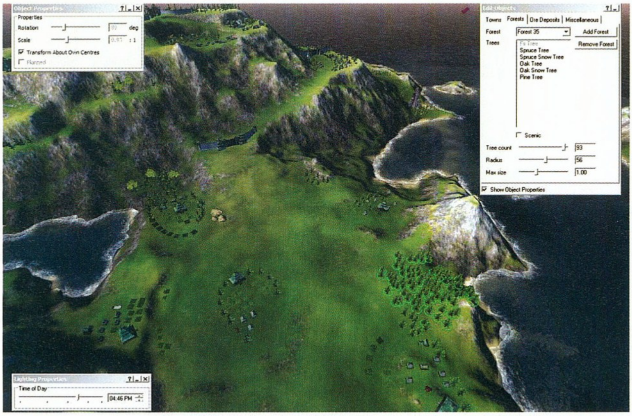
EVERQUEST 2

Fejl./Kiadó: Sony Online Web: www.everquest2.com

Az EverQuest 2 készítőinek legnehezebb feladata talán az lesz, hogy a lehető legtöbb EQ-játékost meggyőzzék arról, váltsanak át az új programra (mivel az EQ1 nem áll le a második rész megjelenésével). A második epizód 500 évvel az eredeti után játszódik, és a rendkívüli grafikai fejlődés mellett tulajdonképpen nem kínál forradalmi dolgokat.
Nagyjából ugyanazok a fajok és kasztok játszhatók (eleinte négy tipus választható, ami után tovább lehet specializálódni 10. és 20. szinten), mint az első EverQuestben, és a játékmenet is hasonló.
A programban eleinte biztosan nem lesz lehetőség, hogy a játékosok harcban mérjék össze tudásukat, ehelyett a klánok versenghetnek egymással. A két nagy városban – Freeportban és Queynosban – lehet ezeknek a székhelye, és mind a városlakók megbecsüléséért küzdenek. Ez azt jelenti, hogy a várostól kapott küldetéseket kell teljesíteni, ha több házra, esetleg palotákra vágyunk. A települések sokkal életszerűbbek lesznek, mint bárhol máshol: rengeteg járókelő intézi az ügyeit, néhányan dicsérő vagy elmarasztaló megjegyzéseket tehetnek a ruházatunkra, ha pedig köztiszteletben álló klánhoz tartozunk, az őrök tisztelgéssel köszöntenek minket.
Karakterünknek harci szintje mellett egy másik mutatója is: ez azt jelzi, hogy milyen jó mesterember. Ugyan az erősebb lényekből rengeteg tápos tárgy „eshet ki", nyersanyagokból a fegyver- és páncélkészítők még ehhez mérten is extra erős cuccokat hozhatnak létre. Az egyszerűbbek nem igényelnek nagy munkát, de a magasabb szintű karaktereknek tervezett dolgok elkészítése külön küldetést jelent – ahol nem harci, hanem iparos képzettségeinket használhatjuk az akadályok hatástalanítására. Az EverQuest 2 elvileg még idén megjelenik – de erre azért senki ne vegyen mérget...

fejlesztő lionhead studios **kiadó** electronic arts **web** www2.bwgame.com

Néhány hete nagy port vert fel a hír, hogy Ron Millar, aki a Blizzard kötelékében többek közt a Warcraft, a Starcraft és a Diablo projektvezetőjeként dolgozott, átigazol a Lionhead csapatához. Mivel Ron most éppen a Black & White 2-n dolgozik, gyorsan magára is vállalta a fejlesztői napló e havi epizódjának megírását...



Ezzel a szerkesztőprogrammal szórják szét a tereptárgyakat a designerek

Bár mindenfajta játékot szeretek, a sci-fi és fantasy környezet, illetve a valós idejű stratégiák műfaja az, amit leginkább imádok. Érthető hát, hogy mennyire izgatott vagyok most, hiszen olyan játékon dolgozhatok, mint a Black & White 2! Amikor először rápillantottam a játékra, és láttam a kitörő vulkánt a pusztító lávafolyammal; a falakat, amik a nekidobált sziklák hatására realisztikusan omlanak össze; a Lényeket, akiknek a szőre csapzottá válik esőben, és lobog a szélben... Nos, rádöbbentem, hogy hová fejlődtek a játékok az elmúlt néhány évben, és hogy milyen szerencsés is vagyok, hogy olyan fejlesztőstúdiónál dolgozhatok, ami ennek a fejlődésnek az élvonalában van. Peter Molyneux és Jonty Barnes vezetése alatt hihetetlenül tehetséges csapat gyűlt össze itt Guildfordban, akik számára még egy olyan ambiciózus projekt, mint a Black & White 2 megvalósítása sem lehetetlen.

Világokat alkotunk

Annyi hosszú-hosszú, éjszakába nyúló design megbeszélés után, amikor már minden kód le lett programozva, minden grafika megrajzolva, egyszer csak azon veszi magát észre az ember, hogy ott ül a monitor előtt, és egy másik világba tekint – sőt, annak cselekvő részesévé, alakítójává válik! Emlékszem a régi jó C64-es időkre... Hónapokat töltöttem kalandjátékok fabrikálásával vagy térképek építésével stratégiai játékokhoz, valami kényelmetlen, ósdi szerkesztőprogram előtt görnyedve. Ezek után igazi valóra vált álomnak tűnnek azok a szerkesztőprogramok, amiket a Black & White 2 fejlesztésében használunk. Nem teszik egy épület, vagy akár egy egész város? Egy egérmozdulat, két billentyűnyomás, és máris eltüntettem őket. Szükség lenne egy erdőre? Két kattintás, három mozdulat az egérrel, és megvan. Na és egy hatalmas vulkán vagy egy egész hegyvonulat? Semmi gond! Csak előkapom a megfelelő segédprogramot, és gyurmaként alakítom a tájat.

A játéktervezés néha borzasztóan nehéz munka tud lenni, ahol rengeteg fontos és nehéz döntést kell meghozni nagyon szűkös határidőket betartva. Nagyon sokat kell dokumentálni, aztán ott vannak a misztikus design gyűlések, ahol szörnyek, varázslatok, és a lehető legvadabb játékbeli ötletek röppennek fel és tűnnek el pillanatok alatt. Mindez amennyire szórakoztató, legalább annyira fárasztó is egy idő után. Hatalmas megkönnyebbülés a sok megbeszélés és elmélet után leülni a monitor elé, és végre a gyakorlatban is kipróbálni, hogyan működik az, amit kitaláltunk; létrehozni a domborzatot, lerakosgatni az embereket, épületeket, égboltot és vízfelületeket festeni, majd az egészet beledobni a játékmotorba, és nézni, ahogy életre kel a világ...!

Vannak, akik órákat képesek eltölteni a vasútmodelljeikkel és terepasztalaikkal való pepecseléssel, mások napokig festegetnek apró ólomfigurákat stratégiai játékokhoz. Megint mások hihetetlen mennyiségű időt és energiát ölnek társasjátékokba, gyűjtögetős kártyajátékokba és szerepjátékokba. Azt hiszem, ha nem lennének számítógépes játékok, én is valami ilyesmivel foglalkoznék. Azonban a számítógépnek van egy hatalmas előnye: az, hogy látod, ahogyan életre kel a fantáziavilág! Láttátok a Titánok harca című régi filmet? Amikor az istenek ledobják a halandók közé bajnokaikat, hogy azok küzdjenek egymással helyettük? Nos, a Black & White 2 pontosan ezt a hangulatot adja vissza számomra!

Próbáld meg te is!

Lelkes játékfejlesztő-palánták számára egy rakás játék szolgál beépített, vagy az interneten könnyen megtalálható szerkesztőprogramokkal, amelyek segítségével bárki megalkothatja saját pályáit vagy modjait. Mindenkit csak bátorítani tudok arra, hogy tegyen egy próbát, és ízlelje meg, milyen is világokat alkotni! Meglátjátok majd, hogy nem is olyan egyszerű igazi élvezetes játékélményt teremteni...

De ki tudja, lehet, hogy te, aki most olvasod ezeket a sorokat, néhány év múlva épp mellettem fogsz ülni egy legendás játékfejlesztő cégnél, és közösen készítünk egy Black & White 2-höz hasonló játékot!

Ron Millar

DIANA AMFT
CSAJOKACSÚCSON2
MINDENKI AZT AKARJA... MEG EGY LAKÁST
látjuk egymást
HA NINCS MÁS...
SUSHI! szerda
buli péntek
vitorlázás?
hajókázás jövő hétvége BIKINI!
ROCK KONCERT szombat
3990.- Ft.
Csajok a csúcson 1. / Hangyák a gatyában 1. / Hangyák a gatyában 2. A három szuper DVD együtt 3990 Ft-ért Tiéd lehet a DVD-üzletekben és a szupermarketekben!
A BEST HOLLYWOOD BEMUTATJA A BAVARIA FILM INTERNATIONAL ÉS AZ OLGA FILM PRODUKCIÓJÁBAN 'MADCHEN MADCHEN 2' DIANA AMFT KAROLINE HERFURTH JASMIN GERAT SEBASTIAN STRÖBEL MAX RIEMELT SIMON VERHOEVEN MAX VON THUN DOREEN DIETEL FORGATÓKÖNYV MAGGIE PEREN ZENE JULIAN MAAS OPERATŐR JOCHEN STÄBLEIN PRODUCER MOLLY V. FÜRSTENBERG VIOLA JÄGER HARALD KÜGLER RENDEZTE PETER GERSINA
BAVARIA FILM INTERNATIONAL
12
SZEPTEMBER 23-TÓL A MOZIKBAN!
REGINA RENT-A-CAR Rent-A-Feeling
BRAVO
PESTI EST
est.hu
TV2

Masters of Doom

Részletek a következő PC GURU mellékleteként megjelenő könyvből

Idézet 01

Hogy a Doom fejlesztése megfelelő ütemben folytatódhasson, Carmack, Romero és a többiek is tudták, hogy szembe kell nézniük egy nyomasztó problémával: Tom Hall-lal... Természetesen barátként Tom pótolhatatlan volt, különösen Romero számára. Senki sem volt olyan eszementen vicces, mint ő. Ami viszont ennél is rosszabb, az id-től való kirúgása óta Romero és Tom alig váltottak pár szót – de Tom legalább nem járt nagyon rosszul a dologgal. Scott Miller, egy másik, időközben lemorzsolódott, id-s sikerekben részt vállaló programozó munkát ajánlott neki az Apogee-nél játékdesignerként. Keserűen ugyan, de Tom elfogadta a lehetőséget: talán most már olyan játékokon dolgozhat, amilyeneken mindig is szeretett volna.

Visszatérve az id-hez: a fiúk maguk kezdték el átnézni az önéletrajzokat új designer után kutatva. Kevin kapott egy igencsak figyelemreméltót az ígéretesen droid, Sandy Peterson nevű játékostól. Harminchét évével Sandy valóságos matuzsálem volt a többiekhez képest, de éppen emiatt igazi veterán volt a játékvilágban. A kora nyolcvanas években ő alkotta meg a Call of Cthulhu nevű szerepjátékot, amiben többek között húsevő zombik és csápos-nyálkás paraziták szerepeltek. A játék körül igazi kultusz alakult ki szerte a világon, és több mint százezer példányt adtak el belőle. Végül Sandy a MicroProse-hoz került játékokat készíteni, ahhoz a céghez, melyet a Civilization című történelmi stratégiai játék atyjaként legendássá vált Sid Meier alapított és vezetett.

Romerónak viszont fenntartásai voltak Sandyvel kapcsolatban, mivel az életrajz alján észrevett egy megjegyzést, mely szerint a fickó mormon. „Haver, én nem akarok ide senki olyat, aki vallásos! Pokolról, démonokról és mindenféle sz**ságokról írunk játékot, és a legutolsó dolog, amire szükségünk van, az valaki aki ezek ellen prédikál." – jegyezte meg Kevinnek.

„Áh! Azért csak találkozzunk vele, lehet hogy tényleg nagyon tökös gyerek..." – válaszolt Kevin. Romero sóhajtva beleegyezett, megjegyezve, hogy neki akkor sem tetszik a dolog. Néhány nappal később beállított Sandy. Testes, kopaszodó fickó volt szemüveggel és nadrágtartóval. Nagyon gyorsan beszélt, magas, éles hangja egyre izgatottabbá vált, a mikor játékokról volt szó. Kissé felbátorodva Romero leült vele egy számítógéphez, hogy lássa, milyen rögtönzött pályával tud előállni. Perceken belül Sandy monitorán vonalak kusza halmaza tűnt fel. „Öööö... Mit is látunk most?" – érdeklődött Romero.

„Nos, – kezdte Sandy villámgyorsan csiripelve – keresztül kell majd jönnöd itt, és akkor a fal felemelkedik mögötted, szörnyek jönnek ki, aztán le kell itt menned erre, aztán kialszanak a lámpák, aztán..." Rendben. A fickónak tetszik a dolog, konstatálta magában Romero. Sandyvel a csapatban Romero sokkal szabadabban foglalkozhatott többi feladatával: programozással, hangok gyártásával, pályákat készítésével, céges ügyek intézésével.

Sandy sebessége, tervezési érzéke és hatalmas lexikális tudása a játékokról hamar kivívta Romero elismerését. Sandy olyan szórakoztató ötletekkel mulattatta, mint hogy például milyen jutalmat kapjon a játékos, amikor puskájával szitává lövi a démonokat. „Nagyon fontos az ilyenfajta több szintű jutalmazás. A játékosnak hallani kell brutálisan eldördülni a puskát, előtte látni kell, ahogy megtölti azt a nagy kéziágyút, aztán meg kell mutatni neki, ahogy az ellenfél hátratántorodik, vagy felrobban a lövés hatására. Mindig jutalmazni kell az ilyenfajta cselekedeteket." Romero nem is érthetett volna egyet vele jobban, hozzátéve, hogy mindehhez mindig és mindenhol literszámra kell a vérnek kipatakzania a szörnyekből. Jót nevettek az ötleten. Romero elhatározta, hogy feltérképezi a vallásos témát.

„Szóval mormon vagy?" – kérdezte
„Ja, az." – válaszolt Sandy.
„Nos – viháncolt Romero – legalább nem az a fajta mormon vagy, aki csak úgy ontja magából a kölyköket meg ilyesmi."
Sandy abbahagyta a gépelést. „Ami azt illeti, öt lurkóm van."
„Izé, persze. – dadogta Romero – De ez még mindig nem olyan, mintha tíz lenne, vagy ilyesmi. Bár az öt tényleg nem kevés, de ööö, legalább nem vagy az a fanatikus, kártyáját mindig magánál hordó mormon."
„Oh, a mormonkártya? Itt van nálam, nézd csak!" – válaszolt Sandy elővéve a paklit.
„Jó, de olyan mormonok által hordott speciális alsóneműd azért nincs, ugye?!"
„Dehogynem, itt van rajtam most is." – mondta Sandy pulóverét felhúzva.
„Oké, azt hiszem, inkább befogom a szám." – szólt végül Romero.
„Figyelj! Nem kell aggódnod. Nincs semmi bajom a játékbeli démonokkal. Csak a monitoron léteznek. És egyébként is – tette hozzá mosolyogva –, ők a rossz fiúk."

Idézet 02

1993. december 10-én végre elérkezett a Doom napja. Tizenhárom óra megállás nélküli hibajavítás és tesztelés után a játék demóverziója készen állt az internetes megjelenésre. David Datta, egy iddel szimpatizáló rendszergazda a Wisconsin Egyetemen, vállalta hogy feltölti a játék shareware verzióját az általa üzemeltetett szerverre. Jó üzlet volt. Ez az egyetem is, mint a legtöbb, gyors hálózati kapcsolattal rendelkezett, így sok felhasználót tudott egyszerre kiszolgálni. A terv az volt, hogy az id-től feltöltik a programot az egyetemi rendszerre, és innen tölthetik le a játékosok szerte a világból. Ennyit a magas terjesztési költségekről... A játékosok elvégeznek mindent az id helyett. Jay kilencedikén bejelentette a hálózat beszélgető csatornáján, hogy másnap éjféltől elérhető a Doom shareware változata.

Ahogy az éjfél közeledett, az id-nél lassan mindenki Jay számítógépe köré csoportosult. Az iroda tele volt mindenféle bábukkal és rajzokkal, amiket a játék készítésénél használtak fel. A polcon agyagmodellek csücsültek. A földön törött szék- és billentyűzetmaradványok hevertek, a sarokban a sokat megélt szemetes árválkodott. A Dave körberajzolásához felhasznált szalagok porcicákat vonzottak maguk köré. Jay készen állt a játék feltöltésére.

A Wisconsin Egyetem FTP oldala csak úgy hemzsegett a játékosoktól. Bár nem volt közvetlen kommunikációs lehetőségük, kreatívan találtak egy módszert erre. A rendszerben lehetőség volt saját fájlok megosztására, melyek nevei megjelentek a frissített megosztási listán. Lassan feltűntek a „mikor lesz már doom" és „itt várakozunk" nevű állományok. Több száz más, már nem beférő játékos egy korai chat-szobában várakozott, ahol Jay folyamatosan nyugtatgatta őket.

Végre az óra elütötte az éjfélt. Vége a várakozásnak. Jay megnyomta a gombot, hogy feltöltse a játékot az egész világ számára. Az irodában mindenki ünnepelt, de Jay csak hallgatott. Homlokát ráncolta és a billentyűzeten matatott. Volt egy kis probléma. Az egyetem FTP-je százhuszonöt embert tudott egyszerre kiszolgálni, és pontosan százhuszonöt játékos várt bent visszafojtott lélegzettel. Az id-sek sem tudtak belépni.

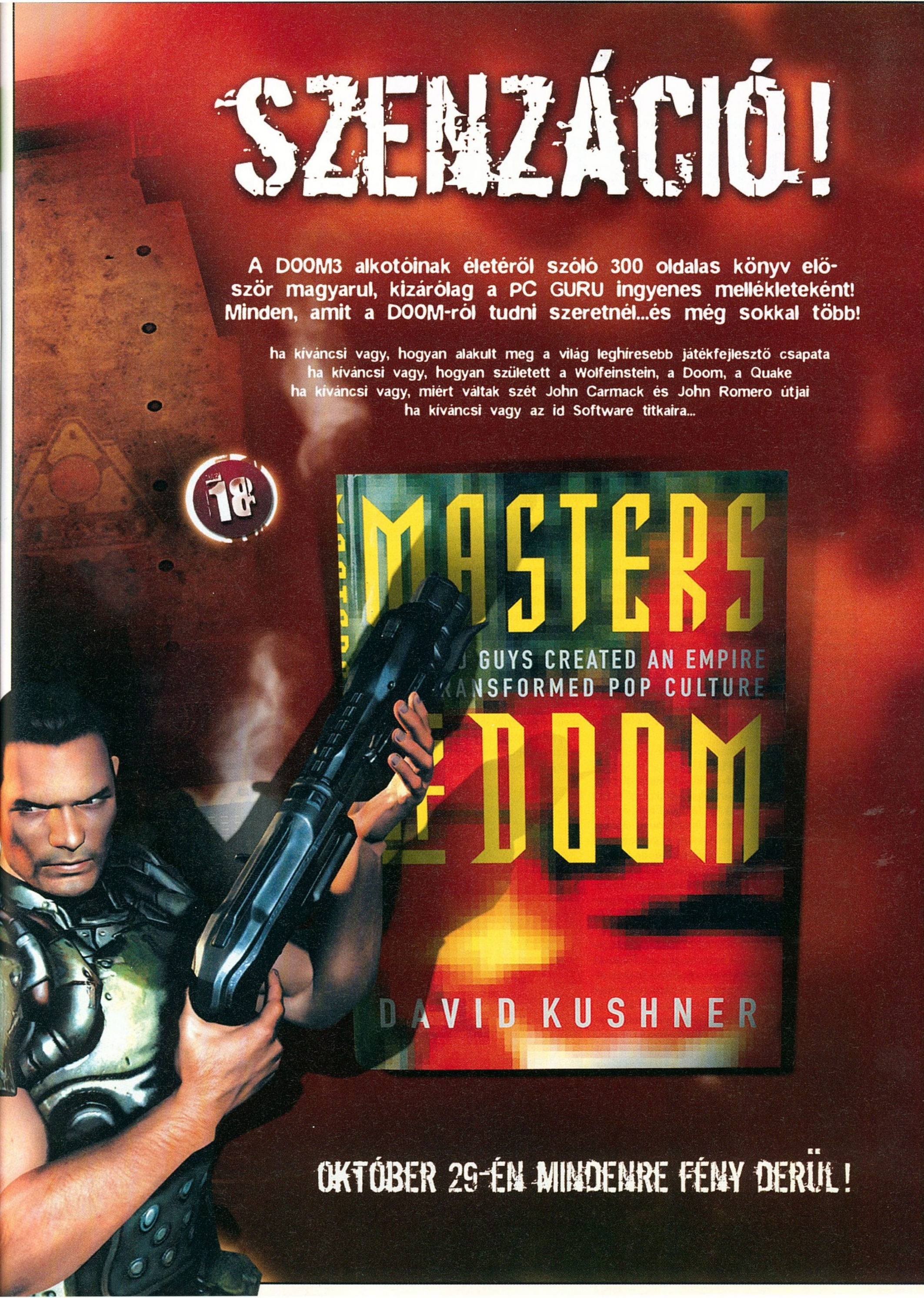
Jay felhívta Davidet Wisconsinban és előállt a megoldással. David növelje meg az egy időpontban beléptethető felhasználók számát. Telefonkapcsolatban maradtak, hogy Jay tudja a pontos időpontot, amikor végre beléphet. Hallották, ahogy a vonal túlsó végén David ügyködik, majd megköszörüli a torkát. Jay ujja a feltöltést jelentő gomb fölött nyugodott. „Oké... MOST!" – szólt David. Jay így sem tudott belépni, megelőzték a türelmetlen játékosok.

Jay belépett a játékosoktól hemzsegő chatre és közölte, hogy sajnos valamennyiüket ki kell rúgniuk az FTP-ről, különben nem tudja feltölteni a játékot. „Vagy mindenkit kirúgunk és feltöltöm a Doomot, vagy nem lesz az egészből semmi." A játékosok villámgyorsan kiléptek maguktól. Jay újra próbálkozott, és sikerült kapcsolódnia. A Doom úton volt a világ felé.

Kimerülten, de elégedetten, a csapattagok elköszöntek egymástól, és mindenki hazaindult az első kényelmes éjszakai alvásra hónapok óta. Csak Jay maradt bent, hogy megvárja, míg a játék feltöltődik. Szűk félóra múlva a játék utolsó bitje is felért az egyetemi gépre. Abban a pillanatban tízezer ember özönlötte el a szervert. Ez már túl sok volt a Wisconsin Egyetem hálózatának is, a rendszer összeomlott, David számítógépe megadta magát.

„Uramatyám – dadogta Jaynek a telefonba a rendszergazda – még sohasem láttam ilyet!"

A világon senki más se...


SZENZÁCIÓ!
A DOOM3 alkotóinak életéről szóló 300 oldalas könyv először magyarul, kizárólag a PC GURU ingyenes mellékleteként!
Minden, amit a DOOM-ról tudni szeretnél...és még sokkal több!
ha kíváncsi vagy, hogyan alakult meg a világ leghíresebb játékfejlesztő csapata
ha kíváncsi vagy, hogyan született a Wolfeinstein, a Doom, a Quake
ha kíváncsi vagy, miért váltak szét John Carmack és John Romero útjai
ha kíváncsi vagy az id Software titkaira...
18
MASTERS
GUYS CREATED AN EMPIRE
ANSFORMED POP CULTURE
DOOM
DAVID KUSHNER
OKTÓBER 29-ÉN MINDENRE FÉNY DERÜL!

"A magyarok Warcraftjától ments meg Uram minket!"

Armies of Exigo

fejlesztő black hole games **kiadó** electronic arts **web** www.armiesofexigo.com

A Black Hole négy éves múltra visszatekintő budapesti játékfejlesztő csapat, de a reflektorfénybe csak néhány hónapja, az Exigo hivatalos bejelentése óta kerültek. A stúdiót a Hollywoodba szakadt hazánkfia, Andy Vajna filmproducer támogatja.

Magyar fejlesztésű játékról írni mindig örömteli esemény, különösen akkor, ha azt nem csak mi, hanem a nemzetközi sajtó és a stratégiai játékok kedvelői is hatalmas várakozással figyelik a programot. Az Armies of Exigo nem csak minden idők legjobban várt magyar fejlesztésű játéka, hanem talán a legismertebb is, mely nem kisebb célt tűzött ki maga elé, mint letaszítani a trónjáról a real-time stratégiai játékok királyát és királynőjét: a Starcraftot és a Warcraft III-at.

Challenge Everything

A cím a világ legnagyobb játékkiadójának szlogenje, mely idén többek között olyan játékok előtt fog elhangozni, mint a Battle for Middle-Earth, a FIFA 2005, a Need for Speed Underground 2 és a Medal of Honor: Pacific Assault. E bestsellerek közé, a sikerjátékok igazi elitjébe küzdötte fel magát a Black Hole Games első játéka, az Armies of Exigo, aminek így a hazai játékfejlesztés történetében először van esélye arra, hogy az októberi premiert követően a világ minden táján kitüntetett figyelem kövesse, ahogy a játékboltok polcaira kerül. A világraszóló sikerhez tehát minden adott, de hogy milyen esélyekkel indul harcba az Exigo az ősszel megjelenő valós idejű stratégiai játékok elképesztően erős mezőnyében (október-november táján jelenik meg a Rome Total War, a Warhammer 40 000, az Evil Genius, és az év talán legjobban várt RTS-e, a Battle for Middle-Earth is), arról a tesztverzió megjelenéséig csak sejtéseink voltak. Most, hogy végre megkaptuk a majdnem végleges változatot, nagyjából letisztult a kép.

Az Armies of Exigo nem titkoltan a Blizzard sikerjátékaira épít (az esetek többségében sajnos egy az egyben másolja a különféle 'Craftok ismertetőjegyeit), és a nagy elődök minden erényét megtartva, három kitűnően kiegyensúlyozott, de egymástól homlokegyenest különböző nép oldalán hívja harcba a valós idejű stratégiai játékok szerelmeseit.

Világok háborúja

Az Armies of Exigo legnagyobb erénye a három játszható fél sokszínűségében rejlik. Minden egyes faj külön világot jelent. Más harcmodor, taktika és stratégia szükséges ahhoz, hogy seregeiket győzelemre vigyük. Az emberek a leginkább fejlődőképes csoport, egységeik minden ütközet után tapasztaltabbak lesznek. A Warcrafttól eltérően az Exigóban nem csak a hősök, hanem az összes, ütközetben részt vett egység szintet lép, és az ugyancsak a Warcraftban bevezetett gyógy- és varázsitalokat is bármelyik katonára elhasználhatjuk. Az egyjátékos küldetések alatt három-négy maximumra felfejlesztett lovag sokszor ütőképesebbnek bizonyult, mint hősünk, aki néha kénytelen volt a harcmezőtől némileg visszavonultan statisztálni. Hősünk szerepe azonban ilyen esetekben sem csökken, mivel varázslatainak áldásos hatása

> **"Minden idők legszebb RTS-e nem mutat fel túl sok eredetiséget, de ettől függetlenül igen élvezetes darab."**

Az elf menedék igen hasznos épület, húzzuk fel, amint csak lehet!

nélkül sokkal nagyobb veszteségek árán vészelhetjük csak át a csatát.

Az emberek tehát kezdetben gyengébbek, mint riválisaik, de a hadjáratok előrehaladtával és a tapasztalati pontok szerzésével folyamatosan nőnek fel riválisaik, a bukottak (Fallenek) és a bestiák (Beastek) mellé. A Fallenek – akik mind megjelenésükben, mind tudásukban kiköpött Zergek – lerohanó támadásaival szemben a missziók kezdetén a gyengébb egységállománynak köszönhetően eleve kudarcra lennének ítélve, ezért a készítők számtalan fejlesztési lehetőséggel egyensúlyozták ki az alapegységekben jóval erősebb Fallen hordát. Az emberek fő épülete, a városháza három szinten fejleszthető; az újabb és újabb tápok során hihetetlenül hasznos, és aránylag gyorsan elérhető lehetőségekhez jutunk. Kifejleszthetjük a kőfalakat, amik növelik az épületek ellenállóságát, feltalálhatjuk a csapatmunkát, így egy épületet egyszerre több munkás is építhet, és felfejleszthetjük farmjainkat is, így növelve a már meglévő lakóházak kapacitását.
A gyorsabb terjeszkedés érdekében továbbfejleszthetjük a harci egységek kiképzésére szolgáló barakkot is. A szintet lépett épületben ezután nem egy, hanem párhuzamosan két katonát képezhetünk ki, így helyet, időt, és pénzt spórolunk az RTS-ekben megszokott barakk-városnegyedek megoldásával szemben. A birodalom tehát kezdetekben embertömegekkel próbálja ellensúlyozni a lerohanó ellenfeleket, akiket visszaverve nem csak dicsőséget, hanem tapasztalati pontokat is szereznek katonáik. A kiválóan fejleszthető, egyre erősebb katonák azonban mit sem érnének, ha a csaták után elszenvedett sérülésekkel bajlódva kéne megvívniuk a következő ütközeteiket. A birodalomban éppen ezért kiválóan működik az egészségügyi rendszer, amit a játékban a templom épülete lát el. Az épület környékén (aránylag kis sugarú körben) minden ott tartózkodó üteg automatikusan gyógyul, ráadásul a templomban kiképzett papok a Starcraft medicjeihez hasonlóan a távolabbi harcmezőn is képesek meggyógyítani egységeinket. A gyógyítás a Warcraft 3-ból ismert módon egyetlen gombnyomással automatizálható, így csak arra kell figyelnünk, hogy a csetepaté során nehogy elveszítsük csuhásunkat, aki manáért cserébe nem csak gyógyít, hanem különféle áldásokkal is képes megerősíteni, vagy később feltámasztani harcosainkat.

A Fallen rohamok ellen tehát megvan az ellenszer – azonban a birodalomnak fel kell készülnie a Beastek láthatatlan hárpiáival és harcias trolljaival, ogréival szemben is. Míg utóbbiakkal a szintet lépett lovagok, katapultok és gőzmadarak a kovácsműhelyben kifejlesztett erősebb páncéllal és harci eszközökkel könnyedén felveszik a versenyt, addig a láthatatlan lények ellen mindenképpen mágiára lesz szükségünk. Az elf menedékben legyártható driád, amellett hogy képes egy-egy fejlettebb medve megidézésére (Hancu érzékeny lelkére való tekintettel egyébként medvéket még vészhelyzetben sem használtunk), képesek a láthatatlan egységek felfedésére szolgáló futónövényeket ültetni. A földből kinőtt virágok kitűnően beilleszkednek a szépséges tájba, és könnyedén csalják lépre a láthatatlanság hitében magabiztosan előrenyomuló ellent. Az emberek tehát jól fel vannak készítve az ellenfelek támadására, ám a humánok igazi különlegességét mégsem a fenti elemek, hanem a kétemeletes játéktér okozta szintkülönbségek (ennek a forradalmi játékelemnek a későbbiekben még külön fejezetet szentelünk) áthidalása adja. A bányászcsapat ugyanis a pálya bármely pontján képes liftet ácsolni és lejutni a felszín alatt megbújó, gazdag nyersanyag-lelőhelyekkel kecsegtető járatokba! Ha ehhez hozzávesszük, hogy az emberek emellett még különlegesen fejlett légi szállítóeszközöket is gyártanak, nyugodtan kijelenthetjük, hogy a birodalom számára nincsenek elérhetetlen erőforrások.

Mindent összegezve: az emberi faj – ha túléli az első 15 percben végeláthatatlan hullámokban érkező támadásokat – fejlődési rendszeréből, valamint gyógyító és mágikus képességeiből fakadóan, hamar alatt egyenrangú partnerévé válik riválisainak. A fejlesztésekhez ugyan sok nyersanyagra (fa, arany, drágakő) van szükség, de ez a probléma a bányászcsapat áldásos közreműködésének, valamit az egységek szállítására kifejlesztett gnóm bárkának köszönhetően könnyedén áthidalható.

Harcra kész a nagy armada. Vagy legalább a harmada.

A szörnyeteg és a szörnyeteg

Az emberek ellen felvonuló Beastek homlokegyenest különböző képességekkel és fejlődési rendszerrel büszkélkednek, ezért velük játszva teljesen új világba csöppenünk. A lakóhelyeket biztosító kőépületek helyett itt az istállóban tenyészthető boronokkal találkozhatunk. A leginkább bölényre hasonlító háziállatok nem csak a populáció számára

Légierőnk abszolút túlerőben van

vannak befolyással, hanem az életükre törő ellenfelekre is, akiket, ha kell, szó nélkül felöklelnek (brutálisabb egységek ellen már nem feltétlenül éri meg bevetni őket). A Beastek főépülete az emberekével ellentétben egyáltalán nem fejleszthető, és az építőmunkások mellett csak az időlegesen ható, de minden egységre vonatkozó sebességnövekedést és gyógyító hatást kiváltó áldás, valamint a fekete mágia névre hallgató, mágiát használó lények manaszükségletét csökkentő táp kifejlesztésére van lehetőség.

A bestiák ütőképes seregeinek nélkülözhetetlen egységei a nagy költségű, de bivalyerős ogrék, trollok és manticore-lovasok, valamint az ugyancsak drága, de varázstudó wyvernek és boszorkánymesterek. Mivel a hadtest előállítása drága és időigényes, a bestiák a játék első 10-15 percében pusztulásra lennének ítélve, ha nem telepíthetnék a földi és légi seregek ellen egyaránt bevethető lövegtornyokat és totemeket. Az aránylag gyorsan felhúzható, második szintre feltápolt totemekből már négy-öt elegendő, hogy a kezdeti rohamokat visszaverje. Az így nyert idő alatt kellő mennyiségű erőforrásunk lesz, hogy a már említett drága, de ütőképes sereget felállítsuk. A bestiák egységei az emberekhez hasonlóan képesek a szintlépésre, azonban a főépületben kifejleszthető, rövid ideig tartó regeneráló képesség hatásán kívül semmi más lehetőségük nincs a gyógyulásra! Egy megsebzett sereg tehát okos taktikával pillanatok alatt

Szép ez a város... most még...

■ Megérkeztünk a Fallen főhadiszállásra, barátságosan fogadnak a helyiek

a földbe tiporható, nem kis fejfájást okozva a bestiák oldalán harcba induló játékosoknak, akik a méregdrága lények elvesztésekor legszívesebben a fejüket vernék a falba. Elkeseredésre azonban semmi ok: az oltár felépítésével az eredeti gyártási költség töredékéért életre kelthetjük elesett bestiáinkat, akik – tapasztalati szintjeiket megtartva – újra csatasorba állíthatók. Az oltárra azonban nem csak ezért van szükség. A Beastek ugyanis képtelenek az emberek módjára liftet és szállítóegységet építeni, ezért a föld alatti nyersanyagokhoz csak a mindenki számára elérhető, és éppen ezért kitűnően bevédhető lejáratokon keresztül juthatnak el, míg a szigetek ásványkincseinek kitermelésére esélyük sincs. Az erős trollok azonban képesek áttörni a felállított védelmeken,

■ A pikások elásták a békepipát

míg a felfejlesztett hárpiák és wyvernek simán lerombolhatják a szigetcsoporton bányászó ellenséges épületeket, megakadályozva a nyersanyag megszerzését.

Mindent összegezve: a bestiák kiváló védelmi épületei képesek az ütőképes hadsereg felállításához szükséges időt biztosítani. A drága egységek utánpótlásához ugyan sok erőforrásra lesz szükségünk, amit ellensúlyoz az elesett egységek feltámasztásának lehetősége.

Legjobbjaink már elhullottak

Talán a legszemérmetlenebb nyúlás az Exigóban a Fallenek faja, azaz az élőholtak és más, visszataszító, nyálkás teremtmények közössége. Ahogy azt a Zergektől megszokhattuk a Starcraftban, csak olyan területre építkezhetnek, melyeket előzetesen már lekezeltek némi szentségtelen matériával, elfonnyasztva ott minden növényzetet. A szürkés-lilás, cserepesre szikkadt föld pontosan úgy néz ki, mint a Starcraft-béli creep... Ellenben építeni úgy tudnak, mint a Protossok: peonjuk (akit, mivel képes nagyhatalmú varázslóvá alakulni, talán sértés így nevezni) csak elkezdi a teremtést, és az magától befejeződik, szintén a Starcraftból ismerős kék látványeffektek kíséretében.

■ Egri csillagok Exigo-módra

A Fallenek emiatt kicsit lassabban terjeszkednek, mint a többi faj, mivel a célterületen a földet meg kell rontani az erre szolgáló épülettel, mielőtt felhúzhatnánk egy központi épületet (ha egy második kitermelőbázisról van szó), vagy néhány őrtornyot (ha előretolt helyőrségben gondolkodunk). Ezt ellensúlyozza, hogy egységeik igen erősek. Még a csupán 50 aranyba kerülő apró pókok is meglepően szívósak, belőlük a játék elején nem árt pár tucatot előhívni. Ezzel a sereggel portyázni is elmehetünk, ha a mindenki által gyűlölt rush-taktikában bízunk (tudjátok: be a bázisra, irtani a termelő egységeket, nem leállni harcolni az őrtornyokkal!).

■ Más vélemény: Grath

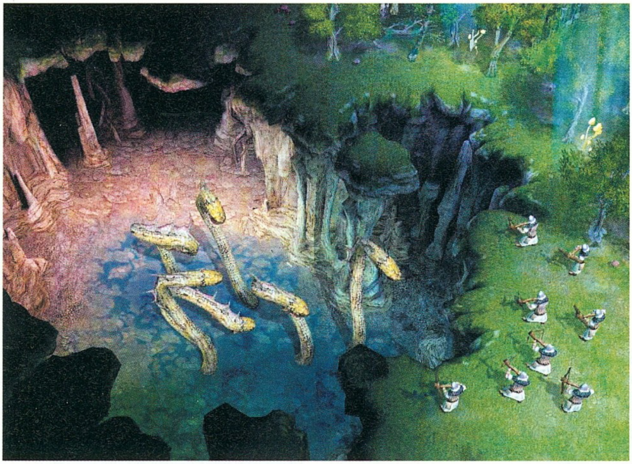
Cirka egy hónap alatt rengeteget javult az Exigo, nagyon remélem, hogy ha ilyen iramban fejlődnek tovább a dolgok, a srácok minden hibát ki tudnak javítani, és sokkal stabilabbá válik a multiplayer játék. Különösebb bajom nincs a programmal, az viszont már egyéni vérmérséklet kérdése, hogy mennyire fogja csípni az emberek szemét a hihetetlen mértékű játékmenetbeli hasonlóság a Blizzard remekeivel – néha szinte egy az egyben köszön vissza egy alakulat, varázslat, hangeffekt a 'Craftokból. A grafika csodálatos, a Blizzard nem járna rosszul, ha megvenné a motort a következő Diablo számára. Az egyjátékos mód becsületes iparosmunka, különösebben nem kavart fel, de már a videók miatt is mindenképpen végig fogom játszani. Multiban viszont nagyon jól sikerült, a három faj tényleg különbözik, valószínűleg rengeteg hatékony taktikát fognak kidolgozni a profik. Kicsit talán túlzottan is rush-barát a játék, és az AI is szeret lerohanni, de ennek ellenére izgalmas mecscseket játszottunk. Nexus és Exigo egy hónapban – a szeptember a magyarok hónapja volt!

A barakk után két másik épületet is fel kell húznunk, ha őrtornyainkat szeretnénk második szintre fejleszteni – ami érdemes megtenni, hiszen így az erőtlen épületből teljes seregeket megállítani képes védőbástya válik. A magasba nyúló oszlop innentől kezdve már láncvillámot hajigál egyszerű szikra helyett, ami négy-öt ellenfélen is keresztülszáguld, ropogósra sütve a támadókat. Felhúzunk három ilyen oszlopot, eléjük rakunk néhány pókot, és jó időre le van tudva a védelem kérdése... Persze előbb-utóbb ez is elégtelenné válik, lévén az ostromlók sokkal messzebb képesek terheiket elhajítani, mint villámtornyaink a feszültséget. Ekkor jelenthet megoldást a szintén az alapegységek közül származó repülő rovar, amiket felfejlesztve erőteljes kommandót hozhatunk létre. De még ennél is sokkal jobban járunk – bár ez rengeteg ideig tart –, ha rágyúrunk a repülő lényekre, azokon belül is a beholderekre (ezek itt nem a szokásos gömböcök, inkább repülő, nagyszemű polipokra hasonlítanak, a multiplayer képeken szinte mindenhol láthatsz belőlük egy hordányit). Ehhez dimenziókapura lesz szükségünk, valamint két újabb épületre; ha ez megvan, idézzünk meg pár ilyen lényt, fejlesszük fel őket annyira, amennyire csak futja (először a páncélt, aztán a sebzést, végül a sebességet – rengeteg drágakőre lesz szükségünk!), aztán induljunk meg. Csak hangyányit gyengébbek, mint a Starcraftban Protoss anyahajói – ha készítünk hat beholdert, csupán akkor lehet bajunk, ha valami nagy butaságot teszünk, egyébként szinte biztos a fajirtás.

Varázsolni tudó egységekben sem szűkölködünk, mágusaink főleg a fagy erejével operálnak. A legötletesebb varázslat az, amikor a fákat alakítjuk át szörnyű, agresszív lényekké. Mindenképpen említésre méltó, hogy lényeink gyorsan regenerálódnak a fertőzött talajon, illetve, hogy a velünk egy csapatban levők is építkezhetnek a masszára.

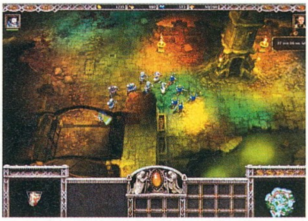
Minden szinten szinte minden

Az Armies of Exigo legnagyobb újdonságát a már említett kétszintes játéktér jelenti. A felszínen és a gyönyörűen kidolgozott és bevilágított, már-már



Hoppá, fizikai modellezés a játékban! Hidra-ulika legalábbi van...

Sivatagi vihar készülődik



Istenem, ha így nézne ki a Diablo 3!

render minőségű grafikával megáldott föld alatti járatokban és katakombákban is kalandozhatunk. A fajonként felvonultatott 12 küldetésben és a többszereplős játékokban a készítők ki is használták a kétszintes tér adta lehetőségeket. Míg egyjátékos módban sok esetben a föld alól hátba támadhatjuk az ellenfeleket, valamint megszerezhetjük a katakombák mélyén rejtőző pokolfajzatok kincseit, addig a többszereplős játékokban számtalan lehetőséget és csapatmunkára ösztönző taktikus elemek sorát vonultatja fel ez a rendszer. A Black Hole áldásos munkájának hála, a föld alatti és föld feletti környezet szoros kapcsolatban van egymással. Ha például a felszínen egy hatalmas fa ágaskodik, az alatta húzódó barlangrendszerben megcsodálhatjuk annak gyökereit is.

Starcraft + Warcraft = Exigo

Ahogy már a bevezetőben említettem, az Exigo majdnem minden játékeleméről sütnek a Blizzard klasszikusainak jegyei. A készítők ezt soha nem is titkolták, így tettük megbocsátható, bár hozzá kell tennem, hogy ennyi „kölcsönvett" ötletre azért nem számítottam. Múlt hónapban Stöki azt írta, ezt felfoghatjuk afféle tiszteletadásnak is, ám úgy érzem, a nemzetközi sajtó másképp kezeli majd a dolgot... Míg mi, egészséges elfogultságunkból fakadóan könnyebben siklunk el az átvett ötletek tömege felett, mások ilyen érzelmek hiányában akár arcátlan lopásnak is tulajdoníthatják ezt. Az Exigo eredetiségében tehát elmaradt a várakozásoktól és RTS-forradalom helyett „csak" minden részletében alaposan kidolgozott iparosmunkának tűnik, melynek ettől függetlenül semmi oka a szégyenkezésre.

Multiból jeles

Az Armies of Exigo többszereplős módjáról a múlt hónapban Grath már írt egy hosszabb összefoglalót, amiből remekül kiegyensúlyozott játék képe alakulhatott ki előttetek. Ez a kép szerencsére a végleges változat tesztelésekor sem változott – söt! Számtalan ütközetet megvívtunk egymással és csapatban a géppel szemben is; minden egyes küzdelemnek megvolt a szépsége, újabb és újabb taktikákra jöttünk rá, csapatban kihasználtuk egymás erősségeit és ellensúlyoztuk a gyengeségeket... Minden meccsel egyre jobban megbizonyosodtunk arról, hogy az Armies of Exigo ez év egyik legjobb és legnépszerűbb multiplazer RTS-e lehet, amelynek minden esélye megvan arra, hogy megnyerje magának a 'Craftok szerelmeseit. A tesztverzió multiplayer pályái is sokkal jobbak voltak, mint az egy hónappal ezelőtti változatban fellelhetők, különösen tetszett az a hely, ahol a csapattagok közül az egyik a föld alól, a másik pedig közvetlenül felette, a földfelszínről indul.

> Idén tavasszal elterjedt a hír, hogy a Black Hole William Gibson Burning Chrome című regényéből készít cyberpunk FPS-t. Bár hamar kiderült, hogy áprilisi tréfáról van szó, a mai napig fel-felbukkan a pletyka a neten...

Minden idők legszebb RTS-e!

Az Armies of Exigo már az első képek megjelenésekor is káprázatosan szépnek tűnt, ám ilyen elképesztően látványos és kidolgozott grafikára nem számítottunk. Minden egység gyönyörű textúrákat és leheletfinom animációt kapott, az épületek, a tereptárgyak és a növényzet minden képzeletet felülmúlnak, az árnyékok valós időben változnak, a Nap pedig az időmúlástól függően világítja be a tájat... egyszóval káprázatos! Nincs mese: az Armies of Exigóval megszületett minden idők legszebb valós idejű stratégiai játéka!

Konkluzió

Az Exigo erényeit részletesen kiveséztük, azonban nem szabad megfeledkeznünk a hátrányairól sem. A kézhez kapott „99%-ig végleges" feliratú verzió sajnos még közel sem tűnt hibátlannak. Az egyjátékos küldetésekben sokszor egy-egy programozói hiba folytán képtelenek voltunk befejezni a misszziókat (pl. hősünk bent ragadt a katakombában), ráadásul sok egységnek és tájelemnek hiányzott a textúrája. A választható magyar nyelvnek köszönhetően minden játékos számára érthető lesz a kerettörténet, és könnyedén eligazodhat a számtalan képesség között, ám a jelenlegi verzió hemzsegett a magyartalan kifejezésektől és az angolul elkezdett, de magyarul befejezett mondatokban. Az átvezető animációkból a már ismert és sokszor körberajongott videó mellett csak a Falleneké volt készen (természetesen ugyanolyan kimagasló minőségben), és a többszereplős csaták közben is fagyogatott a játék. A hibák az októberi megjelenésig természetesen kijavíthatók, és biztos vagyok benne, hogy a srácok mindet megtesznek azért, hogy bugmentes játékot dobjanak a piacra. Ha ez sikerül nekik, a lenti értékelés akár 90%-ig felkúszhat, ha azonban nem... nos, akkor végleg megpecsételődhet az Exigo sorsa. Elég egy bennfelejtett nagyobb programhiba, hogy sokan úgy döntsenek, nem adnak neki még egy esélyt. Mindettől függetlenül nyugodt szívvel adok 85%-ot a játéknak, ami egyedül eredetiségében maradt el a várakozásainktól. Ha szereted a Blizzard-féle 'Craftokat, ha imádod a sokszínű stratégiai lehetőségeket nyújtó, kiválóan kiegyensúlyozott RTS-eket, semmiképpen se hagyd ki az Exigót! Gratulálunk srácok, várjuk a folytatást!

Sasa

grafika	25/25
zene	10/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	12/15

85%

összhatás 4/5

+ csodálatos grafika
+ kellőképpen különböző oldalak
+ sok stratégiai lehetőség

− nagyon kevés eredeti ötlet
− a kampány kicsit lapos

Warcraft 3	93%
Lords of EverQuest	63%
War of the Ring	73%

Minimum gépigény: P3 1,2 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 900 MB HDD

Battlefield rohampáncélban

Star Wars Battlefront

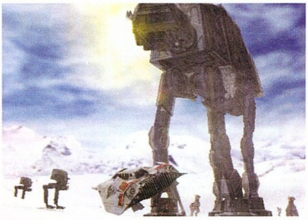
fejlesztő lucasarts **kiadó** pandemic **web** www.starwarsbattlefront.com

A hat éve alakult Pandemic eleinte stratégiai programokkal próbálkozott (Dark Reign 2, Battlezone 2, Army Men RTS), s amikor ez a vonal nem hozott áttörést, áttértek az akciójátékokra. A konzolos Clone Wars tűrhető volt, a Full Spectrum Warrior (a PC-s verziót következő számunkban teszteljük) pedig egyenesen kitűnő! Jelenleg két PS2/Xbox-játékon dolgoznak – Mercenaries, Destroy All Humans! –, de már aktívan készülnek a következő generációs konzolok startjára is.

Az elmúlt egy év minden Star Wars-rajongó játékos számára tökéletes volt. Az egész a tavalyi év legvégén megjelent Knights of the Old Republic-kal kezdődött, mely talán az addigi legjobb, Csillagok háborúja-témájú játék volt. Aztán az E3-on három újabb program mutatkozott be, plusz egy kiegészítő az egyre fantasztikusabbá váló online szerepjátékhoz, a Galaxieshoz. A három másik versenyző közül a Battlefront érkezett meg először, ezt követi majd valamikor 2005 legelején a Republic Commando és a KOTOR 2 – és a Games Conventionön látottakból ítélve azokra sem lehet panaszunk! Ráadásul már csak pár napot kell aludni – mire e sorokat olvassátok, ez már meg is történt – és megjelenik az eredeti filmtrilógia is DVD-n...

Micsoda másolat!

Ne kerteljünk: mindennemű túlzás nélkül állítható, hogy a Battlefront megjelenése egyetlen dolognak tudható be: annak, hogy a Battlefield 1942 néhány éve előtört a semmiből, és hatalmas sikerré vált. A Battlefront ugyanis szinte minden tekintetben a svédek csodaprogramjára épít (ha nem lennénk vele megelégedve, talán a „mindent onnan lopott" kitételt is használtuk volna), legyen szó játékmódokról vagy éppen a használható eszközökről.



Ez hoth dogot csinál belőlünk...

Csapatközpontú FPS-ről van tehát szó, ahol a járművek használata kiemelt szerepet kap – s mindez természetesen a Star Wars-univerzumban játszódik. Mind a hat mozifilm történetét, technológiáját felöleli a program, mely összességében négy felet tesz játszhatóvá. A Birodalom és a lázadók klasszikus ellentéte természetesen itt is megjelenik, az újonnan elkészült trilógiát pedig a droidok-klónhadsereg viadal résztvevői képviselik (őket hivatalosan szeparatisták, illetve Köztársaság néven kell keresni). Minden fél a saját fegyvereivel, katonáival és járműveivel van jelen a harcmezőn – vezethetünk X-Winget és AT-AT lépegetőt, irányíthatunk wookie harcosokat és droidikákat...

> **"A Battlefront sokkal egyszerűbb, mint a Battlefield - de ez nem azt jelenti, hogy akár kicsit is unalmasabb lenne"**

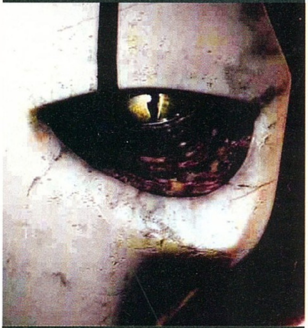
Helyi háborúk

Az egyes küzdelmek célja mindig ugyanaz: el kell fogyasztani az ellenséges seregeket – minden halál eggyel csökkenti az adott fél életeinek (ez alapból 300) számát, és ha ez nullára csökken, akkor ők veszítettek. A harcban rendkívül fontosak a stratégiai pontok, melyeket elfoglalva előrébb tolhatjuk a frontvonalakat – hiszen e helyeknél lehet újjászületni. Ezek elfoglalása nem túl nehéz: a közelükbe kell állnunk, megvárni, amíg a megjelenő ikon először színtelenre vált (ilyenkor az adott helyszín gazdátlan), majd felveszi saját színünket. E pontok megtalálása rendkívül könnyű, nem csak azért, mert a minitérképen tökéletesen látszódnak, de azért is, mert a megfelelő emblémával ellátott hologram mindig jelzi, hogy az adott pont kinek a tulajdonában van (ha vörös, az ellenfélé, ha zöld, a mienk – függetlenül attól, hogy éppen kit irányítunk). Néhány helyszínen találkozhatunk sárga színű pontokkal is, ezek a semleges, pontosabban a mindenkivel szemben agresszív helyi erők birtokában vannak. Például a Tatooine-on, a sivatagi helyszínen a tuskenek is rendelkeznek két stratégiai ponttal, és ezek környékén elképesztő szaporasággal termelődnek újra. Ők mindenkit megtámadnak, ezért – hacsak nem érezzük magunkat abszolút fölényben; például egy AT-ST lépegető nyerge ilyen helyzet... – nem érdemes velük szórakozni, jobb hagyni, hogy öljék egymást ellenfelünkkel. A legtöbb elfoglalandó pont körül találunk droidokat is – a cingárak az életerőnket töltik vissza, a testesebbek pedig lőszerrel és gránátokkal látják el az ezekben szűkölködő katonákat.

Ezt csinálja utánam a Boba Fett!

A Battlefield 1942-ben, illetve követőiben hagyományosan pocsék az egyjátékos mód. Sztoriról nem lehetett beszélni, csak az egyes multi-pályák következtek egymás után, a két szembenálló ármádiában rengeteg ostoba bottal. Szerencsére a Battlefront újít ezen a helyzeten – noha van Instant Action nevű menüpont is, ahol tulajdonképpen csak pályát kell választani –, és komoly lehetőségeket kínál mindenkinek, aki nem tud internetes szerverekre csatlakozni. Az első ezek közül a Historical Campaign opció, amely tulajdonképpen a hat mozifilm emlékezetes (és néha teljesen ismeretlen) küzdelmeit engedi újra átélni, csak persze ezúttal a mi aktív közreműködésünk mellett. Az egyik történet az új filmtrilógiát mutatja be, a nyolc

The Revenge of the Sith



Mint azt már bizonyára sokan tudjátok, 2005. május 19-én a mozikba (a magyarokba is!) kerül az utolsó, egész estés Csillagok háborúja film. Rajzfilmek, esetleg tévésorozat is lehet még, de George Lucas többször is teljes határozottsággal jelentette ki, hogy harmadik trilógia nem lesz, sőt, komolyan soha nem is volt tervbe véve. A harmadik epizód – mely a Sith bosszúja címet kapta – minden eddiginél komorabb, sötétebb hangulatú lesz, és lényegében arról szól, hogy Palpatine, aki a Köztársaságot fokozatosan Birodalommá változtatja, a hatalom ígéretével az Erő sötét oldalára csábítja Anakint, akiből így a film végére – nagyjából 5-15 percre – Darth Vader lesz.

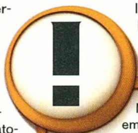
A film három évvel a Klónok támadása után kezdődik, egy monumentális űrcsatával, ahol Obi-Wan és Anakin vállvetve küzdenek. Ezt követően az időközben jedi mesterré vált Kenobit a Szenátus a klónhadsereg ördögi vezére, Grievous tábornok után küldi. Grievous ördögi biomechanikus lény (itt látható fentebb), aki négy robotkarjával, ugyanennyi fénykardot használva tucatnyi jedit mészárolt már le. Anakin eközben egyre sodródik a sötét oldal felé, a film végén pedig sor kerül a végső szakításra is: Obi-Wan és Anakin a Mustafar nevű lávabolygón küzdenek meg, itt szerzi Anakin a sérüléseit (leszámítva műkezét, az a Klónháború öröksége). Padmé nem nézi jó szemmel ura pálfordulását, terhességét titokban tartva arra kényszerül, hogy az ikreket elrejtse – a fiút Tatooine-on, a lányt pedig a Dantooine-on.

A fentieken kívül sok részlet még homályos, a különböző interjúkból, hírlevelekből azonban rengeteg érdekességet lehet megtudni; ezek közül szemezgetek néhányat. Vader és Yoda is fognak harcolni (persze nem egymással), Anakinék viadala pedig legalább tíz percig fog tartani. Chewbacca megjelenik a filmben, méghozzá a wookie-k bolygójával, a Kashyyykkal együtt. Egy kegyetlen csatában a legtöbb jedi elpusztul, a legtovább Mace Windu bírja. És a végére a szomorú hír: Jar-Jar életben marad...

Halál minden ewokra!

Happy end, mindenki halott

küldetés során felváltva kell a Régi Köztársaság klónseregét, illetve a szeparatista Kereskedelmi Szövetség droidjait irányítani. A másik sztori a klasszikus filmek világába varázsol, ahol természetesen a Birodalom és a lázadók küzdelmeibe avatkozhatunk bele. A küldetéseket a filmekből származó videóbejátszások kötik össze, melyek az új DVD-verzióból származnak (noha a harmadik epizód is szerepel egy küldetéssel, abból egyelőre nem láthatunk részleteket). Mint mindenhol máshol, itt is ugyanaz a célunk minden küldetésben: lelőni az ellenfél katonáit, csökkenteni ellentámadási esélyeiket a stratégiailag fontos pontok elfoglalásával.



Mindenkit emlékeztetünk még egyszer, hogy az eredeti trilógia alaposan felújított DVD-s változata szeptember 21-én megjelent, és fantasztikus – minden rajongónak kötelező!

A galaxis a tét

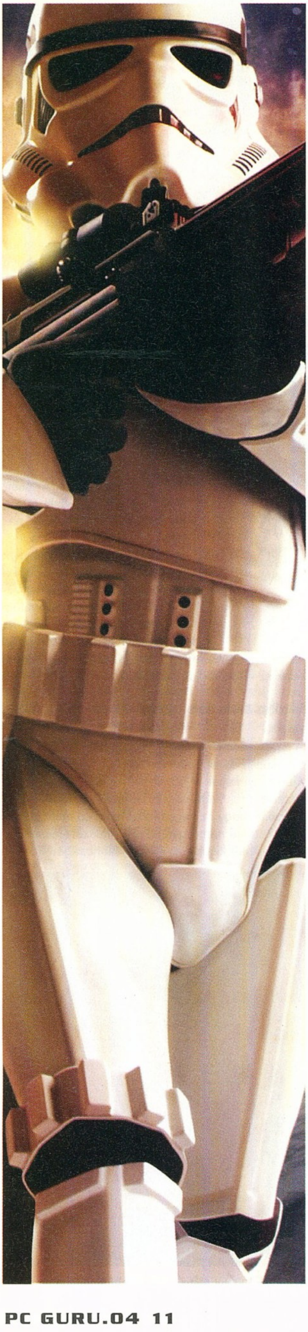
A filmek újrajátszásánál is izgalmasabb azonban a Galactic Conquest mód, mely leginkább egy végtelenül leegyszerűsített Total War partira hasonlít. Adott a világtérkép (a galaxis ábrája), rajta a különböző területekkel (azaz bolygókkal). Minden népnek van egy anyabolygója, a célunk pedig az, hogy minden helyszínt az uralmunk alá hajtsunk. Ezt úgy tudjuk megtenni, ha minden bolygón megnyerünk két ütközetet – miután a gép kisorsolta, ki kezd, a nyertes választhatja ki az első csata helyszínét. A küzdelem győztese választhat legközelebb, és ez így megy tovább, amíg már nincs több szabad terület – ekkor következhet ellenfelünk otthona, és ha azt is sikerült megkaparintanunk, akkor van csak vége egy körnek. Ez a játékmód online is játszható, ilyenkor a játékosok szavazással dönthetnek arról, hová szeretnének támadni, és melyik bolygó által nyújtott előnyt kívánják felhasználni.

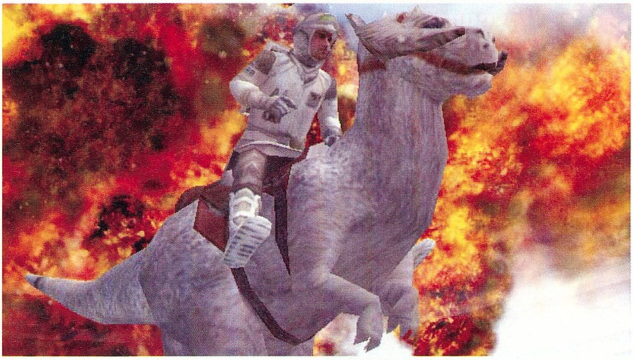
Már ez is izgalmas, ám a fejlesztők további extrával fejelték meg a mókát: minden harc előtt választhatunk, hogy melyik, korábban már elfoglalt helyszín által biztosított bónuszt szeretnénk élvezni a csata során (természetesen a védekező fél is kap erre lehetőséget). A Tatooine például azt teszi lehetővé, hogy egy jedi lovag (Vader vagy Luke) harcoljon mellettünk szinte legyőzhetetlen hadistenként (egyelőre nagyon úgy tűnik, hogy ez a legerősebb bónusz). A Kashyyyk plusz ötven életet biztosít, ha az innen kapott utánpótlást választjuk; a játékban debütáló fagyos Rhen Var pedig az ellenfél radarját zavarja meg: azon egyszerűen nem látszanak a karakterek, csak az elfoglalandó pontok.

Robotok és emberek (és klónok)

A játékban szereplő négy fél mindegyike öt karakterosztályt kínál, melyek teljesen eltérő játékélményt nyújtanak – ezt is ismerheti mindenki, aki játszott már valamelyik Battlefielddel. Változás azonban, hogy az egyes felek hasonló funkciót betöltő katonái nem ugyanazzal a felszereléssel bírnak, vannak kisebb-nagyobb különbségek köztük.

A neon-narancssárga kukásegyenruha ideális álca az őserdőben





Haverok, buli, bantha! Nagy kár, hogy ez egy tauntaun, nem ül a poén...

Az azonban nagyjából mindenkiről elmondható, hogy a fő fegyver mellett rendelkeznek végtelen munícióval bíró energiapisztollyal, valamint hődetonátorokkal (a gránátoknak igen nagy szerepe van, csaknem akkora, mint a Halóban volt).

Négy fő karaktercsoportot kínál a játék, illetve egy speciális egységet minden nációnak. A rohamosztagosok természetesen sorozatlövő fegyverekkel bírnak, ők alkotják seregünk derékhadát. Akiket a program kémeknek nevez, valójában mesterlövészek: munkájukhoz illő mordállyal vannak felszerelve, valamint egy apró droiddal, amit a lyett legyezőszerűen szórunk magunk elé hat-hét lézernyalábot. Mindenképpen megemlíteném a robotkompánia extra egységét is: ez a droidika, amely képes szinte mindentől védő pajzsot emelni maga köré – cserébe borzasztó lassú (illetve összegömbölyödve gyors, de akkor meg támadni nem tud).

A volán mögött

Az előnyök és hátrányok rendszere a járműveknél is tetten érhető: jó taktikázással bárkit és bármit kikészíthetünk. Kétségtelenül az AT-AT (és a klónharcosok hasonló, csak kicsit primitívebb lépege-

"A Battlefront sokkal egyszerűbb, mint a Battlefield - de ez nem jelenti azt, hogy unalmasabb is lenne."

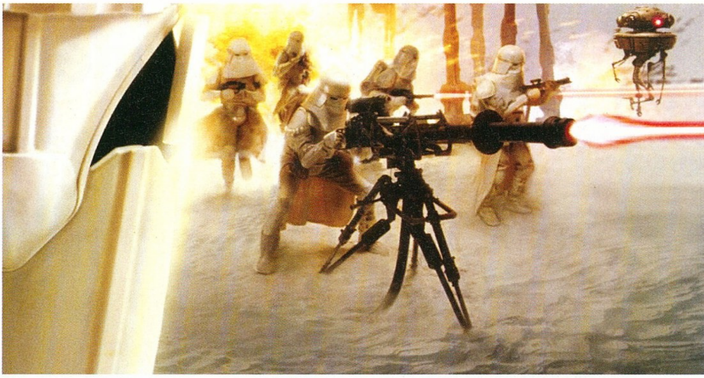
megfelelő helyre irányítva légicsapást rendelhetünk. A nehézfegyveresek természetesen főként járműelhárításra valók, rakétavetőjük halálos fenyegetést jelent szinte minden gépezet számára (talán csak a négylábú lépegető a kivétel). A negyedik kasztot a pilóták jelentik, akik igazán sokoldalú figurák – nekem éppen ezért ők váltak személyes kedvenceimmé. Foglalkozásukból adódóan, ha egy járműben tartózkodnak, annak páncélja folyamatosan regenerálódik. Ezen felül képesek a fegyver alakú zöld ikonnal megjelölt helyekre bárki által irányítható – és szétlőhető – gépágyúkat telepíteni, valamint a Wolfenstein orvosához hasonló módon lőszeres és gyógyszeres tasakokat adni a többieknek.

Az ötödik figura speciális egység – ők általában egy nagy előnnyel és egy nagy hátránnyal rendelkeznek, s akkor éri meg őket választani, ha az előbbit maximálisan ki tudjuk használni, utóbbi hatását pedig minimalizálni tudjuk. A birodalmiak Dark Troopere például jetpackkel van felszerelve, így az ugrás gomb kétszeri lenyomása után magaslati előnyre tehetünk szert (ezt főként városi pályákon lehet kihasználni). Fegyverként shotgunhatású lézerpuskát használ, mely ugyan találat esetén hatalmasat sebez, de igen hamar kimerül, és az utántöltés sok időt vesz igénybe (ez egyébként az egész játékra jellemző). A lázadók wookiekat vetnek be, ők nem csak az elképesztő erejű időzített bombájukkal fenyegetnek (akár mozgó járművekre is ráragaszthatjuk ezeket), de hagyományos fegyvereiket a tűzgomb lenyomásával túl is tölthetjük, ilyenkor egyetlen pontos lövedék he-

tője) a legerősebb jármű a programban, viszont – mivel ugyanolyan lomhák, mint a filmekben – egyetlen fürgén mozgó, mindig a hátukba kerülő rakétavetős játékos elbánhat velük. Arról nem is beszélve, hogy a hoth-i siklók a stílusos kábeles megoldással is földre vihetik az idomtalan gépe-

Kamino, eső - hajam meg nincs is...

Az AT-ST-k ellen ez a jó megoldás



Ku Klux Klán a Csillagok háborújában? Mekkora rasszista ez a Lucas...

ket, ráadásul, ahol ilyen járművek érkezésére lehet számítani, a pályatervezők nagy erejű lézerágyúkat is elhelyeztek a helyszínen. Kedvenceimmé váltak a fentieken kívül a tatooine-i siklók, amiket a Jedi visszatér elején láthattunk (ilyenen vitték kivégezni Hanékat), az AT-ST-k, és a klónharcosok tankjai. Összesen egyébként 24 jármű használható (ez a szám csak akkor helyes, ha ide soroljuk a tauntaunokat és a gunganek által használt kaadukat is).

A földi járművekkel maradéktalanul meg voltam elégedve, viszont a repülők (pl. TIE Fighter és Bomber, X és Y-Wing, Droid és Jedi Starfighter) már nem jöttek be ennyire. Kicsit nehézkes az irányításuk, és a pályákat is túl kicsinek találtam az eredményes használatukhoz. Míg a Battlefieldekben az irgalmatlan távolságok miatt megérte repülőket használni, ez messze nincs így a Battlefrontban: gépeink jószerivel az egész pályáról folyamatosan láthatók, így természetesen állandóan célpontot is jelentenek az ellenfélnek.

Harcoljunk egyszerűen!

Hiába hasonlít elemeiben olyannyira a Battlefield és a Battlefront, a játékmenet mégis jelentősen eltér. A Battlefront ugyanis sokkal egyszerűbb, talán azt is mondhatnám, hogy sokkal konzolosabb lett, mint a mintaként szolgáló nagy elöd. Ez sok dolognak köszönhető: a pályák nagy része viszonylag kicsi, a Desert Combat térképeihez képest parányinak is nevezhetnénk őket; nem kell várni az újjászületésre, ezért sokkal pörgősebb az egész játékmenet; a gránátok kiemelt fontossága pedig a képzetlen játékosoknak is esélyt ad, hogy sok skalpot szerezzenek. Az egyes helyszínekkel egyébként ezen kívül nincs is baj, főként a jelentős belső terekkel rendelkezők – mint amilyen Kamino, vagy Mos Eisley – jelentenek újdonságot. Összesen egyébként tíz bolygó áll rendelkezésre, melyek felén két csatatér is található.

A grafika egész szép – lepadlózni senki nem fog tőle, főleg fél évvel a Far Cry után nem –, és ami a legfontosabb: a játékból árad a Star Wars-hangulat! Ehhez az eredeti hangok és John Williams szívdobogtató zenéje is hozzájárul – nehéz nem lelkesülten menni a csatába, ha mellettünk egy AT-ST nyikorog, felettünk két TIE Fighter húz el, és felhangzik az Imperial March... Már most borítékolható, hogy megjelenés után a klasszikus trilógiában szereplő felek és helyszínek lesznek a népszerűbbek, de hát ez a két legutóbbi film felemás fogadtatása és minősége miatt magától értetődik.

Úgy néz ki, a LucasArts túl van a legrosszabb periódusán; mostanában csak jó játékokat adnak ki, és még ezek közül is kiemelkednek a külső fejlesztőknek kiadott Star Wars-programok. A Pandemic is jó választás volt, akik a Full Spectrum Warrior után idén másodszorra is nagyszerű játékkal leptek meg minket. Nem biztos, hogy az évek óta

Csendélet a Tatooine-on

Battlefieldező kemény magot sikerül megérinteniük, de egy másik, sokkal szélesebb bázis biztosan vevő lesz a kicsit leegyszerűsített, ám elképesztően hangulatos Battlefrontra.

Grath

grafika	21/25
zene	15/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	13/15

88%

összhatás 4/5

\+ - A Galactic Conquest telitalálat!
- Fantasztikus hangulat

– - Sok helyszín túl apró 32 embernek
- Néha túlságosan is egyszerű

Battlefield Vietnam 91%
Unreal Tournament 2004 93%
Desert Combat 93%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 2.7 GB HDD

Battlefield Star Wars

Nem ez az első alkalom, hogy Csillagok háborúja környezetben lövöldözhetünk, a rajongók készítettek Star Wars modokat Unreal Tournamenthez és a Battlefield 1942-höz is.
A Troopers: Dawn of Destiny (www.ut2004-troopers.com) a Kinetic Studios alkotása, ebből nemrég jelent meg a 4.0-s verzió, mely rengeteg újítást hozott – a legjelentősebb talán, hogy a mod már UT 2004-hez való, csak azzal indul el. Öt karakterosztály vár mindenkire, ezeknek sok szerepe igazán az Objective Match játékmódban van, a szokásos DM, TDM és CTF módokban jószerivel csak rohamosztagosokra és szanitécekre van szükség. Néhány pályán űrharcban kell részt venni, egyelőre csak a TIE Fighter és az X-Wing kipróbálható.

Galactic Conquest

Troopers: Dawn of Destiny

A Galactic Conquest (www.swbattlefield.jolt.co.uk) Battlefield 1942-höz készült, de várhatóan a Battlefield 2 megjelenése után átírják arra is. A legújabb verzió a 4.2-es, mely a legutóbbi, 4.0-s változat hibáit javítja. Ez a mod rengeteg nagyszerűen megtervezett pályát és tömérdek kipróbálható járművet tartalmaz, a játékmenet pedig teljesen a Battlefieldet másolja: zászlóval jelzett helyszínekért zajlanak a küzdelmek.

Érdemes esélyt adni mindkét modnak, mert bár természetesen nem olyan profi kiállásúak, mint a Pandemic játéka, de ingyenesek, és ha eltekintünk a kisebb programhibáktól, élvezetesek is – feltéve, ha találunk szervereket...

A halál 50(-nél jóval kevesebb) órája

Call of Duty: United Offensive

fejlesztő grey matter **kiadó** activision **web** www.callofduty.com/unitedoffensive

i **A Grey Matter az egykori Xatrix (Kingpin, Redneck Rampage) tagjaiból verbuválódott harmincfős Los Angeles-i fejlesztőcsapat. Az id Software közeli barátai, ők fejlesztették a legendás Wolfenstein 2001-es újrafeldolgozását, és a pletykák szerint jelenleg egy Doom 3 kiegészítőn dolgoznak teljes erővel.**

A második világháborús környezet és témafeldolgozás az utóbbi években hihetetlen módon megszaporodott a játékvilágban, legyen szó akár taktikai FPS játékról, RTS-ről, vagy gyakorlatilag bármiről. Jóformán csak Tetrist meg platformjátékot nem láttunk még SS-emblémás szuperhőssel, bár én már ezeken sem csodálkoznék nagyon. 2003 egyik legnagyobb dobása, az akkor még bőven megjelenés előtt álló, nagyobb szakítószilárdságú (vagy inkább nagyobb csővel rendelkező) neveket megelőzve piacra siető Call of Duty volt. Nem kell sokat gondolkodnotok: a téma pont olyan, mint a Medal of Honor (az áthallás nem véletlen, kedves Infinity Ward!), vagy a Battlefield 1942 esetében. Nagyot durrant a játék, erősen scriptelt játékmenete és néhol valóban adrenalinnövelő hatása miatt. Eltelt kicsit több mint egy év, és láss csodát: megérkezett a kiegészítő lemez (pontosabban lemezek, kettő CD), melyet viszont nem az eredeti csapat készített... Lássuk!

A fejlesztők

Máris kiegészíthetem az előző mondatomat, lévén azért volt néhány arc, aki az Infinity-csapattól segített a Gray Matter Studios gárdájának – no persze csakis avégből, hogy minden rendben menjen. Az Activision érdeke is az volt (vagy inkább jelenleg is az), hogy az egyik legnagyobb címük sorozattá hízása előtt megbizonyosodjon róla, minden rendben van-e a minőséggel, és bátran feltornyozhatják a boltok polcaira a játékot. Nem véletlen, hogy a Gray Mattert bízták meg a fejlesztéssel, hiszen a srácok otthon vannak a már az erősen módosított Quake 3 motor használatában, a Return to Castle Wolfenstein, és raklapnyi kiegészítője elkészítése miatt – amik akárhogy is nézem, nem kerültek a süllyesztőben az első másodpercek után. Minden adott volt tehát, a kérdés inkább az, hogy a nép (azaz mi, jámbor játékőrültek) elégedett lesz-e az eredménnyel azok után, hogy egy év alatt sok minden történt a játékpiacon (FPS-téren többek között Far Cry, Doom 3, és UT2004...).

A fejlesztők bizonyára ellensúlyozni kívánták az eltelt idő alatt ismét egy évvel elavultabbá váló Quake 3 motort azzal, hogy beráncigáltak kétháron jól csengő nevet a szinkronhangok és a zeneszerzők közé – ami igencsak dicséretes próbálkozás. Michael Schiffer forgatókönyvíró többször alkotott már értékes dolgokat, például a Crimson Tide (Utolsó esély) film vázát. Itt sem tétlenkedett, egyértelműen érezni a kiegészítőn a filmes irányultságot, de erről majd később. Jason Statham (Blöff) és Giovanni Ribisi (Brókerarcok, Ryan közlegény megmentése) hangja felismerhető, és önfeledt tapsikolásra készteti az embert az adott szituációkban, de nem szerepelnek sokat, így vélhetőleg csak a marketinggépezet működött újra, és szerepeltetésük elsődleges célja az volt, hogy rá lehessen írni a dobozra, hogy bezony ők is ott lesznek a játékban.

! Az Infinity Wardnál már készül a Call of Duty folytatása, de erről egyelőre semmit nem lehet tudni, csak azt, hogy 2005 áprilisa, és 2006 márciusa között esedékes a megjelenése.

> **"Az elsöprő háborús hangulat még az alap Call of Dutyt is übereli - de játékidő rövidsége is..."**

Játékhangulat

A United Offensive játékideje körülbelül a háromnegyede az eredeti játéknak. Ez rémisztő lehet azok számára, akik az első részt könnyű fokozatban ledarálták hat rövidke óra alatt. Igen: három-négy óra alatt, ha nagyon siet az ember fia/lánya, ki lehet végezni szegény kiegészítő lemezt. Három kampányból áll ez a történet is, tehát nem változtattak túl sokat a felálláson. Minden küldetés megközelítőleg 20 perces mókát jelent, attól függően, hogy mennyit kell visszatöltenetek, de erről megint csak később. Kampányonként négy misszió van, nem is nagyon kell több.

Elsőnek Scott Riley amerikai tizedes bőrébe bújhattok, ahol az első pillanattól kezdve olyan mértékű golyózápor és eseménytenger hömpölyög lábaitok elé, hogy alig győztök majd forgolódni, hogy mi is történik. Javaslom az F5 gomb sűrű használatát, mert a játék nehéz, sőt, inkább NEHÉZ! Elkövettem azt a hibát, hogy közepes fokozaton kezdtem el a háborút... Ha kihívásra vágytok, és nem

Annyian vagyunk, mint az oroszok

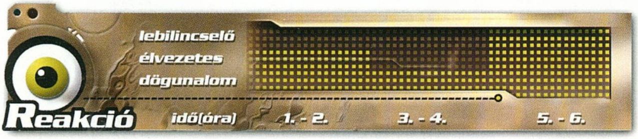
Gosz-ti-nyi-ca hardkór. Rég volt...

■ **Hoppá, ez az új robbanó lövedék elég hatásosnak tűnik!**

szeretnétek a „háromórás” kategóriába tartozni, ti is tegyetek így, mazochistábbak próbálkozhatnak a hard beállítással is. Az amerikai kampány nagyon pörgős: a belgiumi harctéren kell helytállni, folyamatosan özönlő német invázió mellett. Teherautórobbantások, rókalyukról-rókalyukra ugrálás, bajtársmentő manőverek: itt aztán minden van, amire bevezetésként szüksége lehet ilyen stílusú játéknak. Az utolsó pálya kegyetlenül hangulatosra sikerült ebből a kampányrészből, adott ideig kell kihúzni maroknyi csapattal egy rommá lőtt házban, miközben minden oldalról tankok, aknavetős ellenfelek és hullámokban érkező katonák lepik el a ház körüli mezőt. Mindeközben a zene is egyre siralmasabbá válik, ahogy fogynak az egészségügyi csomagok, plusz a csapattársak üvöltései is egyre gyakoribbak, jelezvén, hogy németek vannak a házban a konyha (vagy az északi feljáró, vagy a tornác) felől! Esküszöm, ezért a pályáért és az orosz kampányért már érdemes foglalkozni a játékkal: nagyon durván büntet! Aki húzta a száját, hogy az alap Call of Dutyban alig-alig látott ellenfelet, az itt kamatostul megkapja, amit akar. Fritzhegyek lesznek, nem kell aggódni.

Anakronisztikusan (ha már említettem...) a végére hagynám a brit középjátékot, és máris ugorhatunk az orosz (pardon: szovjet) részre, amely második világháborús témájú játékokban az eddigi legmaradandóbb élményt nyújtotta számomra. Egy otthonából kirángatott, vonatba toloncolt orosz hazafi, Jurij szerepében kell nyomulni, akit a kurszki frontra szállítanak, majd ott dobják be a mélyvízbe. Ahogy kinyílik a vagon ajtaja, és a beszűrődő tájat felfogva elindul előre a játékos, az garantáltan könnyeket csal minden jóérzésű FPS-rajongó szemébe. A porig rombolt várostól pár kilométerre megérkezve lehet szemtanúja a fiatal hős, ahogy a messzeségben csata dúl, melynek nemsokára részese is lesz. Kezébe nyomnak egy fegyvert, és beterelik sorstársaival a védelmi állások egyikébe. Stukák bombáznak mindenfelé, több ezer golyó csapódik a területre másodpercenként – embertelen látvány, higgyétek el! Ott van a lehetőség, lehet menni ölni, szaladni, bújni, kúszni, számítani picit a háborúban. Mindeközben hangosbemondón nyomják a propagandát, hogy Sztálin milyen büszke lesz ránk, és menjetek, ne álljatok meg... Páratlan! Mind az öt orosz pálya ilyen: vagy hatalmas területeken kell átrohanni és kikerülni a gépágyúsokat, vagy tankelhárító állomásokat megfesteni a légibombázás számára, vagy a jó öreg házról házra járó nácitisztogató akciót kell követni.

Az imént félretett brit kampány a lassabb játékmenetet kedvelők csemegéje. Persze itt is lesz gyors motoros üldözés, a Navarrone ágyúi által ihletett beszivárgás, és Szicília partjait fenyegető ágyúrobbantás, B17 lövegállásából történő kíméletlen Luftwaffe-irtás, bombázás stb. Egy Jason Doyle nevű, a brit légierőnél szolgáló katonát alakítva kell az első küldetés utáni szerencsétlen ejtőernyős ugrást túlélve ellenséges területen életben maradni. Ez a játékrész a legkönnyebb, és talán a legszebb is, ugyanis itt majdnem minden misszió nappal játszódik, napsütésben, nem esőben-hóban, mint a többi.



A United Offensive első bevetései a Call of Dutyt idéző remek hangulatban indulnak, később kicsit leül a tempó, majd a végén jön a katarzis!

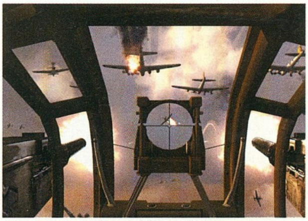
A scriptek és az irányítás

Elérkeztünk a legkényesebb ponthoz. A Half-Life óta áldjuk a designereket, akik – ha ügyesen dolgoznak – a sztori alakításával karöltve telepakolják a játékaikat a játékostól független, ám általa beindított történésekkel, elkerülendő az unalmas mászkálást és az egyszerű ellenfélirtást.

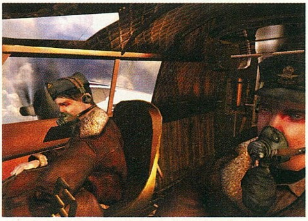
aréna

■ MoHAA: Breakthrough	■ BF1942: Road to Rome	■ MoHAA: Spearhead
70%	82%	77%
A második Medal-kiegészítő Dél-Európába vitte a játékost. Sok extrát nem hozott de legalább rövid volt.	A zseniális Battlefield első kiegészítője nem sok újat hozott (egy plusz játszható fél), mégis népszerű lett.	A Spearhead legfőbb erénye a Tug of War multiplayer mód volt, máig sokan játszanak vele a neten.

■ **Az angol kampányban eljátszhatjuk a Memphis Belle-t is**



■ **Vadkacsavadászat '42**



■ **A maszk se segít, ha lelőnek**

Vadkeleti pályaudvar, végállomás

Próbáljunk stoppolni!

Támadás! Benn talán van fűtés...

Esetünkben viszont annyira elvetették a sulykot a Gray Matter pályaépítői, hogy frusztrálóan szűk lett a játékos mozgásszabadsága. Ha nem azt teszi az ember, amit éppen elvárnak tőle, máris jön a láthatatlan lövedék és kezdődik a házassági ceremónia az F9 gombbal (quickload). Többször kaptam azon magam, hogy majdnem Cyberia szintű „rail shooter" stílusban játszom (akik ismerték a régi lövöldözős játékokat, melyeknél egy videó ment és azon kellett célozgatni; tehát mindig milliméterre ugyanott voltak az ellenfelek, tudják, miről beszélek). Gyakorlatilag folytonosan túlélni próbáltam, majd mikor menetrendszerűen meghaltam, a visszatöltés után az újonnan szerzett hatodik érzékemtől vezérelve azonnal odafordultam, ahonnan lelőttek az imént, és hurrá – megint továbbléptem egy lépcsőfokkal. Nos, hogy kimondjam a nyilvánvalót: ez nem jó dolog. Rossz az akciók aránya is egymáshoz viszonyítva: vagy túl sokat kell repkedni értelmetlenül (a brit bombázás legalább 15 percig csak unalmas céllövészet), vagy túl gyorsan vége a vérpezsdítő rohamoknak.

A pozitív dolgokat sem hagyhatom ki persze, és szerencsére ilyen is van bőven. A lezuhanó, pont a játékos előtt robbanó repülőgépek, a kis utcákba beszoruló teherautók, melyek éppen nem érik utol a társainkat, a szőnyegbombázások, a robbanások mind a helyükön vannak. Nem akarom lelőni az összes látványos eseményt, a legjobban akkor fogjátok élvezni a játékot, ha magatok csapkodhatjátok az asztalt örömötökben, hogy hú de szép is volt az aktuális cselekmény. Ismét csak azt tudom javasolni, hogy mentsetek sűrűn, ugyanis párszor előfordul, hogy megakad a szkriptmotor, és nem hajlandó beadni a következő célt az objektívák képernyője. Ilyenkor egyszerűen töltsétek vissza a játékot és próbáljátok kedvetek szerint befolyásolni az eseményeket. (Ha épp egy ember ragad be, dobjatok mellé gránátot, hogy észhez térjen – de csak óvatosan, a bajtársunk sebzése sajnos (?) az ismert, kétszer négybetűs felirat megjelenését vonja maga után.) Az irányításról szinte beszélnem sem kell: aki játszott már FPS játékokkal, rutinosan tapogatja majd a billentyűzetet és az egeret, nem szorul különösebb magyarázatra semmi. Konfigurálgatásra csak a multi mód játékosainak lesz szüksége.

Multiplayer

Nem kevesebb, mint 11 új multi pálya érkezik a United Offensive-vel, akik szerették az alapjáték mechanikáját multi terén, biztosan örömmel fogadják őket. Megszületett végre a Capture the Flag játékmód, ami azt hiszem, magától értetődő, minden csapat alapú játéknál alap kell(ene), hogy legyen. Sajnos nem volt alkalmam huzamosabb ideig játszani vele neten, de a külföldi újságíró kollégák meglepően gyenge teljesítménye legalább szerzett pár kellemes pillanatot az éjjeli tesztelések során... Az engine hiányosságai miatt (gyenge fizika és minimális sprintek) nem hiszem, hogy a Far Cry és az UT2004, vagy akár csak a Day of Defeat mellett komolyabban helyt tudna állni, főleg úgy, hogy a Call of Duty táborából kell majd embereket átcsábítania a kiegészítőnek. A néhány új fegyver és karaktermodell nem okoz akkora tenyérizzadást sokak számára, hogy alaposabban elgondolkodjanak a váltáson.

Összegzés

Nem vártam túl sokat a kiegészítőtől, mégis számtalanszor késztetett ásítás helyett elismerő bólogatásra. Az új füst és a robbanások részecskeeffektjei nagyon jól sikerültek, az ellenfelek nem ostobák, a csapattársak jól mozognak és lényegében egyetlen pillanat alatt eléri a játék azt, amit szeretne: az erre a témára fogékony játékosokat megfogja és kíméletlenül beszippantja. A második kampány ugyan pályatervezésében és kivitelezésében több mint hasonló a Return to Castle Wolfenstein pályáira, de annyi baj legyen, biztos akad, akinek az is tetszett... Az újítások, mint a lángszóró és az irányítható járművek mindenképpen bónuszként szolgálnak a régi Call of Duty rajongóknak. Ha nem lenne idegesítően szűken szkriptelt a sztori, és nem büntetné azonnal és kőkeményen a játékost a program, ha rossz helyre lép véletlenül, azt mondanám, kifejezetten jóra sikerült. Így viszont marad az átlagon felüli kategóriában. A jövőben az Activisionnak váltania kell, és új engine-t vennie, vagy csúfos vége lesz a Call of Duty sorozatnak. Most érték el azt a pontot, ahol remek egyensúlyban van a játékélmény és a megjelenítés – de a jövőben már borulni fog a mérleg. Addig is hajrá!

-=Flatline=-

Alacsonyan szállnak a Stukák, (bomba)eső lesz. Vagyis már van.

grafika	18/25
zene	13/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	13/15

83%

összhatás 4/5

\+
- Hamisítatlan háborús hangulat
- Remek hangok
- Jól megírt scriptek

–
- Mozgásszabadság korlátozása
- rövid játékidő
- Néhány programhiba

Call of Duty %
Day of Defeat %
Return to Wolfenstein %

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 1,2 GB HDD, Call of Duty alapjáték

HÁROM A MAGYAR IGAZSÁG!
MINŐSÉGI JÁTÉKOK KEDVEZŐ ÁRON!
PC CD ROM
HAEGEMONIA
AZ UNIVERZUM LÉGIÓI
EZT VEDD MEG!
STRATÉGIA
EVM
MAGYAR NYELVŰ ÚTMUTATÓVAL!
MINŐSÉGI JÁTÉKOK KEDVEZŐ ÁRON!
PC CD ROM
PLATOON
EZT VEDD MEG!
STRATÉGIA
EVM
MAGYAR NYELVŰ ÚTMUTATÓVAL!
MINŐSÉGI JÁTÉKOK KEDVEZŐ ÁRON!
PC CD ROM
HAEGEMONIA
A SOLON HAGYATÉK
EZT VEDD MEG!
STRATÉGIA
EVM
MAGYAR NYELVŰ ÚTMUTATÓVAL!
1999,-
1999,-
1999,-
HAEGEMONIA
AZ UNIVERZUM LÉGIÓI
PLATOON
HAEGEMONIA
A SOLON HAGYATÉK
AZ EVM SOROZAT TELJES VÁLASZTÉKÁT
MEGTALÁLOD HONLAPUNKON:
WWW.EVM.HU

EVIL GENIUS

fejlesztő elixir studios
kiadó vivendi universal
web www.howevilareyou.com

A stratégiáknak „gonoszkodó istenjáték" címkével illetett vadhajtása nem áll távol az eddig csak a Republic nevű, príma és okos puccsszimulátort (egyben sajnálatos anyagi buktát) produkáló angol Elixir stúdiótól. A csapat vezetője ugyanis az a Demis Hassabis (ha nem is gonosz, de mindenképpen géniusz), akit maga Peter Molyneux fedezett fel, és aki dolgozott is a Lionhead Studiosnál a Black&White-on.

Az eredeti játékok hiányán keseregve sokszor okoltuk már a játékpiac jelenlegi állapotát, de most nem írjuk le ezredszer is idevágó szentbeszédünket az iparszerűvé válás fonákságairól, valamint a kockázattól rettegő és a fejlesztők szárnyait nyesegető kiadókról. Inkább örvendezünk – mert ma már annak is örülni kell, ha egy bevált műfajt ötletes, eddig még nem látott környezetbe ültet át valaki. Ezúttal az Elixir Studiosnak köszönhetjük a friss vért, az üdítően eredeti klónt (hah, micsoda oximoron!) Evil Geniusnak hívják, és a Dungeon Keeper éled újjá benne – tökéletesen hozva a '60-as évek kémfilmjeinek hangulatát.

Kémhatás

Amikor az idei E3-on megcsodálhattuk a végső simítások előtt álló játékot, már láttuk, hangulat tekintetében mekkora lehetőség rejlik abban, hogy a készítők lecserélték a Dungeon Keeper fantasy világát a régi kémes mozik miliőjére. Természetesen ezeknek a filmeknek az összes kliséje felvonul a játékban, többnyire humoros formában megjelenítve. Főhősünk – mint a játék címe mutatja –, gonosz zseni, amolyan filmvégi szuperellenség, mint Dr. No, Goldfinger vagy Blofeld a James Bond-sorozatból, vagy mint az Austin Powersek Dr. Genyája. De ha már a paródiánál tartunk, a játék célját talán az Animánia két rajzfilm-egerének sokszor elhangzott párbeszéde illusztrálja a legjobban: „– Mit csinálunk este, főnök? – Amit minden este, Bunkó. Meghódítjuk a világot." A világuralomra törés azonban nehéz kenyér, nem is gondolná a játékos, hogy mennyire…

Gonoszkodom, tehát vagyok

A játék sem multiplayer, sem a Simekben megszokott sandbox móddal nem szolgál, ezért csak egyszemélyes ámokfutásban szórakozhatunk vele, ami a hosszan elnyúló és kellően magas újrajátszhatósági értéket hordozó játékmenet miatt azonban egyáltalán nem zavaró. A globális terrorig vezető rögös úton névtelen senkiként indulunk: kapunk egy nem túl nagy trópusi szigetet, néhány munkást, egy testőrt és első pillantásra hatalmasnak tűnő, valójában azonban pillanatok alatt elfogyó vagyont. A gonosz géniusz mit sem ér titkos földalatti bázis nélkül, ezért először az lesz a feladatunk, hogy a szigeten található hegybe néhány folyosót és alapvető fontosságú helyiséget fúrjunk, majd hevenyészett bázisunk biztosítására és bővítésére kell koncentrálnunk, s minderre a Föld különböző pontjaira szétküldött embereink a Btk-t alaposan kimerítő tevékenységéből kell megteremtenünk a fedezetet. Ha már működő, erős bázissal rendelkezünk, lassan elkezdhetünk egyszerű, majd egyre veszélyesebb küldetésekre indulni a világtérképen. Ennek eredményeként újabb munkásokat és tárgyakat kaphatunk, ördögi terveink részeként tárgyalásra hívhatjuk a világ gengsztervezére-

A világ nem elég!

■ **Hm, a grafika… ööö… "stílusos"**

it, anarchiát szíthatunk, míg végül a Doomsday Device (szabad fordításban kb. „Apokalipszis Apparát") megépítése és a visszaszámlálás elindítása után felhangozhat a jól megérdemelt „MWUHHAHAHAHA!" – happy end, kém over, az emberiség elpusztult. Most lássuk az előző három mondatot pöttyet részletesebben…

Akiket jeleznek a stáblistában…

Kezdjük talán az emberekkel: ők jelentik a bázis (és a játék) lelkét. A gonoszhoz többé-kevésbé hű egységeket három csoportba sorolhatjuk: adott ugyebár az evil-ági zseni, aki rendelkezik kezdetben egy, később akár 4-5 pribékkel (henchman), és maroknyi munkással, akiket – szánalmas jelentéktelenségüket jelzendő – nevezzünk most hangyának (a játék szóhasználatában: minion). Három különböző zsenit ajánl fel a program a játék elején: Maximilian, az alacsony, köpcös, erős németes akcentussal beszélő gonosztevő a Bond-filmek klasszikus ellenségképének felel meg, a csinos, magas Alexis a végzet asszonya archetipust képviseli, míg Shen Yu, a titokzatos keleti bűnözőkirály az egzotikus szereplő a játékban. Akármelyik géniuszt választjuk, nem sok dolgunk lesz vele: biztonságos helyen kell tartanunk őt (hiszen ha a főnök meghal, vége a játéknak), illetve jelenlétével ellenőrizhetjük a bázis működését (az aurájában tartózkodók hatékonyabban dolgoznak), esetleg cukkolhatjuk a foglyokat, ami remek móka. A második egységtípussal, a pribékekkel (mindhárom géniusz mást kap maga mellé) már több dolgunk lesz. Ők birodalmunk elitkatonái, mestertolvajai, ügynökei, testőrei – ahogy tetszik. Fenntartásuk költséges, de bármilyen piszkos munkára befoghatjuk őket, meglehetősen erősek (speciális támadásokkal is birnak), és közvetlenül irányíthatjuk őket. A pribékek ötletes és igen vicces karakterek: Eli Barracuda úgy néz ki, mint egy gengszter a diszkó aranykorából (speciális támadása a hipnotizáló funkyzene), Vörös Iván maga a nagybetűs Orosz Verőember (képes kozák néptánc közben gránátokat dobálni), az egyszerűen csak Matrónaként emlegetett néni pedig elektromos sokkolóval és harcművészeti tudással felszerelt kisnyugdíjas – és még vagy fél tucat hasonlóan elborult figurát említhetnék a bohócképű Hentestől a szamurájkardos Jubeiig.

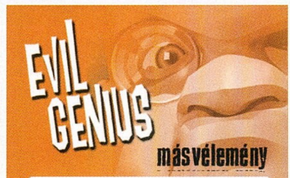
> Az Evil Genius igen közel járt hozzá, hogy elnyerje az "E3 legjobbja" címet a tavalyi kiállításon, a legeredetibb játék kategóriában. Az Elixir balszerencséjére végül a zsűri a Full Spectrum Warriorra szavazott.

…és akiket nem

A bázis boldogulásáért a hangyák fognak legtöbbet tenni, akiket viszont nem irányíthatunk közvetlenül. Alapértelmezésben ingyen és bérmentve percenként egy hangya termelődik a bázison, amíg a létszám el nem éri a lehetséges maximumot – ezért hangyáink fogyóeszköznek tekinthetők (különösen, hogy a 60 másodperces gyártás is felgyorsítható némi pénzzel). Ez viszont nem jelenti azt, hogy nem kell vigyázni rájuk: a hangyák ugyanis tanítással átképezhetők, két lépcsőben és hosszú idő alatt – az ő elvesztésük már meglehetősen fájdalmas. A játék sajátos „képzési fával" rendelkezik: az alaphangya (csak építkezéshez és néhány gép kezeléséhez ért) a tanulószobában technikussá, őrré, illetve hordárrá változtatható – más néven tudományos, katonai, illetve szociális alaphangyává. Belőlük további dolgozótípusokat gyárthatunk: az őrből mesterlövész lehet, a technikusból tudós, és így tovább. Mivel az okítás úgy működik, hogy a hierarchiában feljebb álló típus tanítja az alatta levőt (például a mesterlövész az őrt), adódik a probléma, hogy minden egységtípusból az elsőt (az első őrt, az első tudóst, stb.) meg kell szereznünk valahonnan. Ez a beszerzés esetünkben értelemszerű: rabolni fogunk magunknak egy őrt (tudóst stb.), aki némi kínzás után átadja a tudását az egyik hangyának, az máris betaníthat további hangyákat. A képzési fa folyamatos karbantartása a játék egyik fő feladata – a lényeg, hogy mindig minden egységtípusból legyen elegendő a bázison, és nem árt, ha mindegyikből többet (legalább hármat) tartunk, hiszen ha például egyetlen technikusunk van, és meghal, vagy dezertál, senki nem tud új technikust betanítani, ergo mehetünk újat rabolni. Az egyensúlyban tartott képzési fa a jól működő bázis kulcsa: a technikusok javítanak, a tudósok kutatnak, az őrök védelmeznek – öröm nézni, amikor mindenki teszi a dolgát.

■ **Készül a világot elpusztító fegyver**

■ **Szegény, elcsúszott a padlón**



másvélemény

Én imádtam a Dungeon Keepereket, rengeteg boldog órát töltöttem el famulusaim irányításával, helyenként kínzásával. Ezért nem véletlen, hogy felfokozott izgalommal vártam az Evil Geniusra, csak a rendkívül kevés lehetőséget adó demó megjelenése lohasztott le valamennyire. A végleges verzióval viszont már nem voltak ilyen gondok, kismillió teremféle és csapda közül mazsolázva építhettem fel gonosz birodalmamat. Imádtam a stílusos – bár nem fotogén – grafikát, a remek zenéket, és a rengeteg ötletes szerkentyűt. Legnagyobb gondom a pénzhiány volt, pontosabban az, hogy a pénzszerzés unalmas dolog – nem lehetett legális üzleteket folytatni, vagy legalább kirabolni az ügynököket. Ezt persze egy apró gond, a játék amúgy nagyszerű.

Grath

Otthon, édes otthon

A siker másik kulcsa maga a bázis: bár csak néhány szobát és folyosót kell megfelelően elhelyezni, a főhadiszállás megtervezése nem egyszerű – az első játék későbbi szakaszában sokszor fogja a fejét ingatni a játékos, hogy „ezt máshogy kellett volna…”. Minden egy folyosóval kezdődik, amire ráaggatjuk a kezdőhelyiségeket: a raktárt, a barakkokat (a hangyák hálóterme) és a vezérlőszobát. Mindegyik szobában el kell helyeznünk a megfelelő tárgyakat is, mert csak azokkal együtt nyer értelmet a helyiség – a barakkokba ágyakat és szekrényeket (így növelhetjük a legyártható hangyalétszám felső határát), a vezérlőszobába pedig vezérlőpultot kell vásárolnunk. A későbbiekben egyre több teremmel kell megismerkednünk (vagy a régieket fejlesztenünk), így rövid játék után lesz börtönünk is, ahol roppant vicces módokon vallathatjuk ki az elfogott ellenséges katonákat és ügynököket (szédítés forgószéken, kezelés óriási mixergéppel, élő céltáblaként történő alkalmazás a gyakorlópályán és hasonlók). Az első szobák között lesz a hűtőkamra, ahol a nemkívánatos bűnjeleket (ne szépítsük: hullazsákokat) tüntethetjük el, és természetesen szert fogunk tenni belső szentélyre is, ahol maga a gonosz géniusz szőheti tébolyult terveit, kényelmes bőrfotelben pöffeszkedve. A továbbiakban újabb energiaforrásra, erőműre is szükségünk lesz, majd a három alap hangyatípusnak megfelelő épületeket (oktatószobát, edzőtermet, kantint stb.) is rendszeresítenünk kell, a sor végén pedig az Apokalipszis Apparát áll (nálam ez egy jókora rakétahangár volt, de egy interjúban a készítők ebből is többfélét ígértek). Végül a hegységen kívül is létesíthetünk épületeket, nevezetesen egy hotelt annak minden tartozékával együtt, ami arra jó, hogy a szigetre érkező kíváncsi turistákat távol tartsa a bázistól. A bázis építése azonban még korántsem fejeződik be ennyivel…

„His name was Bond. James Bond.”

Turistákon kívül ugyanis a világ titkosszolgálatainak (H.A.M.M.E.R., P.A.T.R.I.O.T., és hasonló hangzatos mozaikszavak) figyelmét is magunkra vonjuk. Ahogy sikeres küldetéseinkkel együtt nő a gonoszságunkat jelző hírhedtség-érték, úgy özönlenek az egyre durvább ellenséges egységek – eleinte felderítők és tolvajok, később szabotőrök, végül kémek és szuperügynökök – a szigetre, és ők bizony kifejezetten a bázisunkat fogják keresni. Ellenük a bázis bekamerázásával és hangosbemondókkal történő felszerelésével védekezhetünk (az irányítóterem dolgozói így értesíteni tudják a katonai személyzetet), csapdákat építhetünk, és az sem rossz ötlet, ha figyelemelterelésként egy kisebb, több bejárattal rendelkező álbázist húzunk fel az igazi mellé. Az automata védelmet a (termé-

A vörösök már a spájzban vannak!

Fúj, itt elnyomják a nyugdíjasokat!

■ Az ilyenre mondják, hogy gyerekek, ne próbáljátok otthon utánozni...

■ A zene megnyugtat, meglátod!

szetesen igen tréfás) csapdák jelentik, amelyeket érzékelőkkel együtt használhatunk, viszont furmányosan egymáshoz kapcsolhatjuk őket. Például a szélkeltő csapdával befújhatjuk a rossz helyen tartózkodó jófiút egy gázkamrába, vagy egy „Ne nyomd meg a gombot!"-csapdához továbbíthatjuk (a csapda neve önmagáért beszél). A csapdák megfelelő használata a bázisépítés mesterkurzusa – mivel a hangyák hajlamosak arra, hogy a túl sok stressz hatására dezertáljanak (ezt pénzhiány és gyér szociális ellátás esetén is el-elkövetik), a bázis bejáratainál jó, ha olyan halálos csapdák találhatók, amelyek a legtöbb ellenfelet távol tartják a személyzet nagyobb részétől. Persze, a szuperügynökök előbb-utóbb mindenen átjutnak, mivel megvan az a kellemetlen tulajdonságuk, hogy halhatatlanok. Őket csak bebörtönözni tudjuk, és a megfelelő küldetésekkel semlegesíthetjük őket végleg – ezzel elérkeztünk a játék utolsó nagy egységéhez, a világtérképhez.

> "Dungeon Keeper és Austin Powers rajongók imádni fogják, a többiek "csak" szeretni... "

A világ nem elég

A Föld kontinenseit önkényesen területekre osztó atlaszforma játéktérre folyamatosan küldözgethetjük hangyáinkat és pribékjeinket (akik így szereznek tapasztalatot, és így jutnak hozzá speciális képességeikhez), általában azokba a tartományokba, ahol „heat" feliratú jelző alacsonyan áll, vagyis ahol nem meleg a helyzet. Amint egy területre tesszük a lábunkat, az említett rizikójelző lassan elkezd felfelé mászni, és egy idő után megjelenek a területet felügyelő titkosszolgálat fogdmegjei – embereink három tevékenysége közül ekkor kell az elbújást választani, különben bizonyosra vehető az egységhalál. A másik két tevékenység felderítés (ennek eredményeképpen újabb küldetésekre bukkanhatunk), illetve a lopás, ami – és ez a játékmenet egyetlen igazán rossznak ítélhető, különösen fájdalmas pontja – az EGYETLEN általános pénzszerzési lehetőség a játékban. Sem a hotel forgalmáért, sem az ellenfelek kirablásért, sem más, jövedelmet sejtető tevékenységért nem járnak szép zöldhasúak, csakis a világtérkép fosztogatásával tölthetjük meg a bukszánkat (ha szerencsénk van, találhatunk pénzdíjas küldetést is, de az meglehetősen ritka). A lopás percenként aktiválódik, tehát még lassú is – ráadásul folyamatosan parázhatunk a rizikó miatt. Szóval sok idő eltelik, míg az ember megszokja a játékmenetet pénzhiány esetén monotonná tevő játékelemet, de mivel bőven kapunk szórakozást cserébe, annyira nem tragikus a helyzet. A küldetéseket a misszió területén tartózkodó embereinkkel végezhetjük el – illetve kísérelhetjük meg elvégezni, ugyanis a siker nem garantált, sőt lehet, hogy egyáltalán nincs is a feladat emberigényének megfelelő számú és típusú hangyánk a tartományban. A sikeres küldetések (amelyek emberveszteségét a közismert Hasraüt-algoritmus alapján számolja ki a program) eredményeként előrejuthatunk a fő cselekményben (például meginvitálhatjuk asztalunkhoz a távolkeleti maffia vezérét), egységtípust lophatunk, megtudhatjuk egy szuperügynök gyenge pontját, amivel aztán végleg elkergethetjük a bázisunktól, vagy egyéb módon (például műtárgyak privatizálásával) járulhatunk hozzá hatalmunk növeléséhez. Ezzel nagyjából minden játékelemet fel is soroltam: az előző pár bekezdés fényében tessék elolvasni az ismertető elején írt három mondatot – ugye, hogy már nem tűnik olyan egyszerűnek?

Austin Powers elsárgul

Az Evil Genius olyan játék, amiben mindig akad valami tennivalónk, ezért sok időnk nincs gyönyörködni a grafikában, de a külcsín kopársága néha már zavaró. Ezzel együtt dicséret illeti a látványt, ugyanis remekül illik a '60-as évek kémfilmjeihez, még a tárgyak formatervezése is azt a kort idézi. A motor néhány poligon-összeolvadást leszámítva jól teljesít (bár sok feladata nincs ekkora játéktérben), és örvendetesen kicsi a gépigénye. A legjobban sikerült vizuális elemek kétségtelenül az animációk – ennyi humoros és stílusban egymáshoz illeszkedő mozgást régen láthattunk (számomra a kínvallatásnál Jacko mozgását utánzó őr volt a legtréfásabb), talán a Startopia volt az utolsó ilyen jellegű program. A hangokra és a zenékre sem lehet egyetlen panaszos szavunk sem: minden úgy szólal meg, ahogy kell, a főcímzenéket pedig simán el tudom képzelni egy Henry Mancini-válogatáslemezen. Ezek után talán nem meglepő, hogy az Evil Genius hangulata frenetikus, sok kémfilm szeretne a magáénak tudni ilyen atmoszférát!

Nemcsak zseniknek!

Őszintén szólva az E3-as tapasztalatok alapján kicsit féltem attól, hogy nehéz lesz játszani a programmal, de egyrészt mind az irányítás, mind a kezelőfelület egyszerűbb annál, mint amilyennek tűnik, másrészt példás részletességű, videobetétekkel tűzdelt helprendszer és oktatópálya segít a kezdőknek. A tapasztalt játékosok máris rákattantak a játékra (illetve a demóra, a végleges bolti verzió pontosan a PC Guruval együtt, október 1-jén jelenik meg) – kérdés, hogy a sokat emlegetett méretű (és fizetőképességű) nem-hardcore játékostábor mennyire lesz vevő egy ilyen formabontó, mégis ismerős próbálkozásra. Mindenestre, amennyire felemás volt az Elixir bemutatkozása a Republickal, annyira szép a folytatás – az Evil Genius nem hozott szégyent sem felmenőire, sem Molyneux tanítványára, aki ezzel a játékkal végleg kilépett mestere árnyékából.

Stöki

grafika	21/25
zene	15/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	13/15
összhatás	5/5

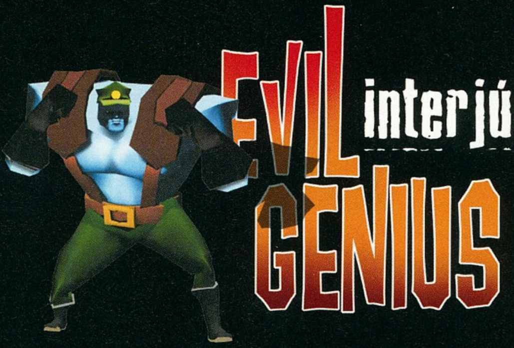
90%

\+ – Eredeti környezet
– Remek zene és hangok
– Humoros animációk

– – Túl egyszerű grafika
– Egyutas pénzszerzés, ami néha monotonná válik

Dungeon Keeper 97%
Dungeon Keeper 2 92%
Startopia 86%

Minimum gépigény: P3 800 Mhz, 128 MB RAM, 16 MB VRAM, 1,4 GB HDD



Két Evil Genius-küldetés között álcázott ügynököt juttattunk be az Elixir londoni stúdiójába, hogy kifaggassa a fejlesztőket a játék kulisszatitkairól. A küldetés sikerrel járt, magát a cégvezetőt, a gyerekképű zseni Demis Hassabist sikerült mikrofonvégre kapnunk…

PC Guru: Honnan származik a játék ötlete? Mik voltak a legfontosabb ihletforrások?
Demis: Természetesen le sem tagadhatnánk a James Bond és Austin Powers-filmek hatását a játékra. Valójában az alapötlet nagyon egyszerű volt: mindenki szeret rosszfiút alakítani, hát mi megadjuk a lehetőséget, hogy a legesleggonoszabb rosszfiú bőrébe bújhasson a játékos, egy igazi megalomán, világelpusztító gonosz zseniébe! Amellett, hogy használjuk a kémfilmek kliséit (lásd például a kifogástalan öltönyben feszítő szuperügynököket), igyekeztünk elkerülni a túl direkt utalásokat az említett filmekre.

PC Guru: Hányan dolgoznak az Elixirnél, és hány fő volt ebből az Evil Genius fejlesztőcsapata? Személyesen neked mi volt a feladatod a projektben?
Demis: Jelenleg több mint hatvanan vagyunk, az Evil Genius csapata pedig kb. húsz fejlesztőből állt. Jómagam a cég kreatív igazgatója vagyok, és ebben a szerepkörben az Evil Geniuson projektben az általános játékdesign felvázolása, a fejlesztés kreatív részének felügyelete volt a feladatom.

PC Guru: Nem lehet nem észrevenni a játék hasonlóságát a Dungeon Keeperhez… Amikor a Bullfrognál dolgoztál, részt vettél a Dungeon Keeper fejlesztésében?
Demis: Annak idején éppen a Dungeon Keeper fejlesztése előtt hagytam ott a Bullfrogot az egyetemi tanulmányaim miatt. Bár a mai napig jó barátságban vagyok Peter Molyneux-vel, és gyakran beszélgetünk, az Evil Geniusról sosem esett szó közöttünk.

PC Guru: Miért nincs multiplayer mód a játékban?
Demis: Minden játékban vannak olyan részek, amiket fájó szívvel ugyan, de ki kell hagynunk a programból, hogy a fontosabb dolgokra tudjunk teljes erővel koncentrálni. A minél jobb egyjátékos játékélmény oltárán fel kellett áldoznunk a multiplayert… vagy legalábbis elhalasztanunk az Evil Genius 2-ig.

PC Guru: Mi volt a fejlesztés legélvezetesebb része számodra?
Demis: Minden fejlesztő azt szereti legjobban, amikor elkészül a program működő alapverziója, és az első grafikák – ilyenkor lehet kipróbálni működés közben az ötleteinket! Hihetetlenül jó volt látni, ahogy a készítő csapat tagjai egymás gépei előtt csoportosultak, és figyelték, milyen új csapdát vagy taktikát talált ki éppen valamelyikük…

PC Guru: Elég kevés humoros játék jelenik meg mostanában… Mit gondolsz, mi ennek az oka?
Demis: Nagyon nehéz dolog humoros játékot készíteni! Roppant kemény kihívás olyan humorforrásokat találni, amit a világ minden táján viccesnek tartanak az emberek, hiszen mindenhol más és más az emberek humorérzéke, és más, viccesnek szánt dolgokat tartanak esetleg sértőnek vagy otrombának. Éppen ezért az Evil Geniusban inkább képi, mint verbális humort alkalmaztunk, a klasszikus, Chaplin-, vagy Mr. Bean-bohózatokra emlékeztető stílusban. Büszke vagyok rá, hogy a tesztereink nagy része úgy jellemezte az Evil Geniust, mint a legviccesebb stratégiai játék, amihez valaha szerencséje volt.

■ **Demis, a komisz az E3-on**

PC Guru: Melyik főszereplőt, illetve melyik csapdát kedveled leginkább a játékban?
Demis: Shen Yu a kedvenc főgonoszom, a csapdák közül pedig talán a lángszórót szeretem legjobban.

PC Guru: Van valami jó sztorid a fejlesztés idejéről?
Demis: A legtöbbet azon nevettünk, amikor a Manta Ray kikerült a végleges játékból, és a tesztereink ezen felháborodva valóságos kampányba fogtak „Mentsük meg Rayt!" címen a kedvencükért. Nem is eredmény nélkül: Ray végül bekerült a demóba, és a végleges játék stáblistájába is.

PC Guru: A játék kezelőfelülete nekünk kissé bonyolultnak tűnt… Nem tartasz attól, hogy ez esetleg elriaszthatja a játékosok egy részét az Evil Geniustól?
Demis: Nem hiszem, hogy bonyolult lenne a kezelőfelület, a tesztereink sem panaszkodtak sosem erre… Rengeteg energiát öltünk a kezelés finomításába, a játék elejére jellemző tanulási idő lerövidítésére, úgy gondolom, ezzel nem lehet gond.

PC Guru: Mennyire modbarát a játék? Van tudomásod esetleg már készülő Evil Genius modokról?
Demis: Nagyon izgalmas látni, hogyan reagált a játékosközösség a demóra – a rajongók már most elmerültek a játék fájljaiban, próbálgatják a különféle beállítások megváltoztatását. A játék felépítése ideális a modderek számára, könnyen lehet saját szigeteket, textúrákat és modelleket beépíteni, de egyelőre a modkészítők vakon tapogatóznak, hiszen csak most készül az a részletes dokumentáció, ami majd segíti a munkájukat.

PC Guru: Hogyan tovább az Evil Genius után? Hallottunk valamit egy bizonyos Blue Vault kódnevű játékról…
Demis: Rengeteg tervünk van, hogyan bővíthetnénk tovább az Evil Geniust. Multiplayer, pályaszerkesztő, új küldetések, és így tovább – persze alapvetően minden további Evil Genius-témájú ötletünk sorsa azon múlik, milyen lesz a játék sikere. Ezen felül több projekten dolgozik az Elixir párhuzamosan, ezek mind más-más készültségi szinten állnak. Van egy új, nagyon ambiciózus játékunk, amire nemrégiben sikerült a szerződést aláírnunk az egyik vezető játékkiadó céggel – de erről legkorábban a jövő év elején árulhatok el részleteket a PC Guru olvasóinak.

VOGELBURDA COMMUNICATIONS

Keresd az újságárusoknál, vagy rendeld meg a kiadótól!

Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tel: 06 1 888 3421, 06 1 888 3422, 06 1 888 3423, **Fax:** 06 1 456 6970, **E-mail:** terjesztes@vogelburda.hu

Szennyből az angyal

Shade Wrath of Angels

fejlesztő black element software **kiadó** cenega **web** www.shade-game.com

i A 2000-ben létrejött cseh fejlesztőcsapat alapító tagjainak múltja az amigás időkig nyúlik vissza. PC platformra készített játékaik eddig hazájuk határait nem lépték át, ebben lesz segítségükre az Operation Flashpointot jegyző Bohemia Interactive-val létrejött fúzió, illetve a szintén 2001-ben kötött megállapodás a Cenega játékkiadóval.

Amikor egy kiadó legújabb üdvöskéjében forradalmi újításokat ígér játékmenet terén, mindig garantált a kiemelt figyelem a játékosok részéről, a siker azonban ritkán bizonyul hasonlóan elsöprőnek. Leggyakrabban kiderül, hogy a nagyszerű ötletek menetközben szépen beleolvadtak a fő vonalként választott műfajba, de az sem ritka, hogy a sok újítás az élvezet rovására megy. A cseh Black Element csapata nagy fába vágta tehát a fejszéjét, amikor a logikai, kaland, akció és ügyességi játékok legjobb elemeit próbálta ötvözni túlélő horrorként kategorizált játékban. Lássuk, a Shade: Wrath of Angels képes-e átrepülni a magasra helyezett léc fölött!

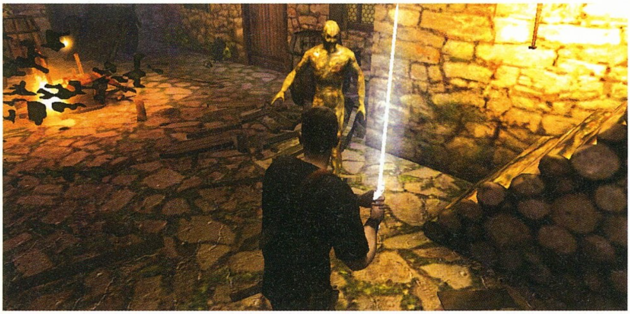
Amikor az angyalok haragszanak

A bevezető animációban elénk tárt alaphelyzet szerint az általunk irányított főhős testvére, „B." valahol Közép-Európában folytatott ásatásokat, amikor valami csúnyán félresiklott. A mi feladatunk lesz, hogy kiderítsük, pontosan mi és miért történt, majd jó hőshöz méltóan helyrehozzuk a dolgokat. Miután főszereplőnk a helyszínre érkezik, rögtön kiderül, hogy nehezebb feladatot rótt ránk a sors, mint holmi elveszett régészecset előkerítése, ugyanis az ásatásoknak (és remélhetően testvérkénknek) otthont adó városka utcái teljesen kihaltak. Mindössze néhány élőhalott maradt hírnöknek, ők azonban sajnos nem sok segítséget nyújthatnak, mivel hősünk, bár kiválóan beszéli, egyáltalán nem érti a hörgések és nyögések nyelvét. Azonban az öcsénk által elhelyezett nyomokat követve rövidesen fény derül arra, mi áll az események hátterében...

Meglepő módon a feltárás helyszínére érkezve nem a tékozló férfirokon, hanem egy, a föld fölött lebegő, finoman áttetsző, ám annál határozottabb, női hangon megszólaló figura köszönt, aki elmondja, hogy ő egy igazi angyal, és ha kedves az életünk, továbbá viszont akarjuk látni testvérünket, el fogjuk végezni, amire ő képtelen volt – ez pedig történetesen újdonsült munkáltatónk kollegáinak kiszabadítása. Miután kellően nyomatékosította, mennyire alsóbbrendűek vagyunk, elmeséli a világ történetét, és hogy mi lesz a szerepünk annak további folyásában. Az univerzumot négy részre osztották az ősi istenek, amikor a címszereplő angyalok egyesítették erejüket, és túl nagy fenyegetésnek bizonyultak. A mi feladatunk lesz feléleszteni a világok urait, ezért cserébe az egyik birodalmában megtalálhatjuk elveszett testvérünket. Szerencsére urunk és parancsolónk (bár ő tanácsadónak és vezetőnek szereti hívatni magát, nekem rögtön feltűnt, hogy nem valami kedves serpa szellemével van dolgunk) nem enged el üres kézzel: mágikus kardot nyom markunkba, sőt rendelkezésre bocsátja egyik hű szolgálóját is egy démon képében, majd elteleportál bennünket a sötét középkorba.

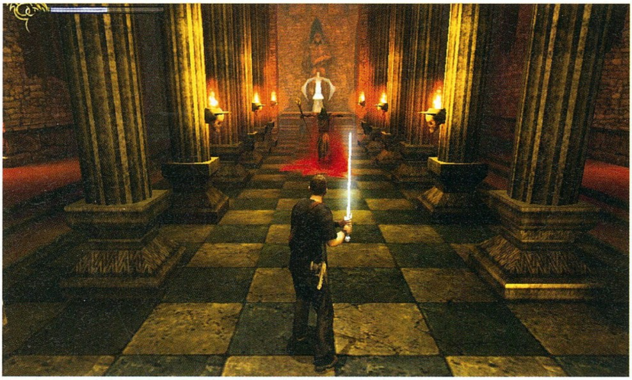
Kockázatok és mellékhatások

Mielőtt belefeledkeznék annak ecsetelésébe, hogy milyen élményben lesz a játékosnak része, ha vállára veszi B., az öcs és az univerzum sorsát, fontos leszögeznem, hogy, bár a tesztverzió megérkezése pillanatában a játék már sokszorosításra kész állapotban várta a kiadó hüvelykujjának lendülését, mi nem a végleges kódot kaptuk, „csak" 99%-os verziót. Bátortalan kis jószág révén nem venném a lelkemre a fejlesztők ígéreteinek teljesülését, így elmondom, hogy ahhoz a verzióhoz képest, amit én teszteltem, elvileg várható a szereplők szájmozgásának és egyéb grafikai ínyencségeknek megvalósítása, továbbá a fegyverek és ellenfelek egyensúlya sem végleges. Természetesen igyekszem elkerülni az értékelés során a fenti hibák felrovását, ám ember lévén befolyásolhat a



Reméljük a fénykardhoz nem jár automatikusan az "Én vagyok az apád" is

Hm, "valahol Közép-Európában"?!



Indy a helyünkben most előkapná a pisztolyt és lelőné azt az izét

végső pontszám meghatározásában a tesztelt játék általános minősége (és persze a rendkívül frusztráló állandó fagyások, amiknek legalább egy részét az ígéret szerint javítani fogják). Hiányzanak továbbá az alternatív befejezések, nekem mindössze egy lehetséges végkifejletet volt lehetőségem megtapasztalni, pedig a többjátékos mód hiányában ez jóval megdobhatja az újrajátszhatósági értéket.

Izom és agy

Adott tehát a feladat, megvannak az eszközök, hősünk bele is vág az angyalszabadító akcióba. Dolga természetesen nem egyszerű, három világon kell keresztülküzdenie magát, és az ígéreteknek megfelelően rejtvények, csapdák és borzalmas szörnyetegek akadályozzák majd céljának elérésében.

"Akciónak túl kaland, kalandnak túl akció - kár érte, mert nagyon hangulatos, és látványos darab."

A logikai részek alapján nehezemre esne kalandjáték kategóriába sorolni a játékot... Az esetek túlnyomó részében inkább türelemjátékokról van szó, hiszen általában első pillantására is egyértelmű, mit, hogyan és miért kell tenni – gyakran puszta nyűg volt a megfelelő helyre mozgatni, forgatni, tekerni a karokat, tárcsákat és dobozokat. Ezeken felül legfeljebb a kulcsok keresése és megfelelő helyre való elszállítása jegyezhető fel az agymozgató feladatok listájára, ám ezek megoldásai sem bizonyultak komoly leckének, mivel a klasszikus „kék kulcsot a kék kulcslyukba" sémától annyi az eltérés, hogy itt nem kulcsok és kulcslyukak vannak.

Tell Vilmos megy a levesbe...

A játék nagy részében azonban az angyalokat és a béklyóik feloldásához szükséges eszközöket őrző rémségek leküzdésével fogunk időzni. Az ellenfelek számára és kivitelezésére kevés panaszunk lehet. A már megszokott élőhalottaktól kezdve az óriáspókokon keresztül az utolsó világ szürreális szörnyeiig mindig garantált a rettegnivaló, de ezt a rettegést nem abban a formában tapasztaljuk, ahogy egy túlélő horrortól elvárhatnánk. Ugyan az FPS nézetből használható pisztoly mellett a leggyakrabban kezünkbe kerülő fegyver, a varázskard meglehetősen defenzív harci stílust követel (értsd: védekező állásban várjuk, hogy közelebb kússzanak-másszanak az ellenségek), igazi kihívást legfeljebb a főellenségek okozhatnak, ha megfelelően forgatjuk arzenálunk egyes darabjait. Az Éj Angyala által ránk ruházott fegyver nemcsak az ellenfelek aprítására használható, a pályákon szétszórt életerőforrások megcsapolását is ezzel végezzük, ami azért fontos, mert ez lesz szinte az egyetlen módja leromlott egészségi állapotunk helyrehozatalának.

Az, hogy elhullott ellenfeleink hasonló sorsa jutott fegyvereit is kezünkbe vehetjük, inkább szórakoztató, mintsem hasznos; az igazán hatékony eszközök hősünk ingujjában bujkálnak, és lássuk be, mi is szívesebben lóbálnánk egy fehéren izzó mágikus pengét, mint egy hulla rothadó ujjai közül kihullott, rozsdás vasat vagy fadarabot... Ráadásul ha minden kötél szakad, átadhatjuk a testünk feletti uralmat az első angyal házi démonának, aki nemcsak a nehezebb ládák tologatásában, de az ellenfelek legyőzésében is jelentős segítség lehet széles mágikus arzenáljának köszönhetően. Ez induláskor mindössze a klasszikus tűzlabdából áll, de a pályákon szétszórt angyalkönnyek segítségével a megfelelő helyeken felbukkanó démon-szupermarketekben jelentősen megnövelhető.

Látványorgia és hangkavalkád

Kicsi és ismeretlen fejlesztőműhelyektől ritkán várhatunk saját fejlesztésű, profi engine-t, de a Black Elementre ezen a téren semmi panasz nem lehet. A látvány teljességgel megfelel az elvárhatónak, szép, részletes textúrákat öltöttek tárgyak és szereplők egyaránt, és a varázslatok valamint egyéb látványos kellékek kinézete is képes elkápráztatni (ha nem is fogható a nagy, nyugati fejlesztőcsapatok legújabb műveihez). Manapság természetesnek mondható, hogy a valós idejű fizika sem hiányzik a játékból, és bár itt nem olyan látványos, mint némelyik konkurens esetében, fontos része a világnak.

A jó öreg Tomb Raider gyakorlat

Akárcsak a hangok és a zene, melyek közül utóbbi leginkább a jó filmzenékhez fogható. Ritkán tűnik fel, hogy szól, inkább a háttérből segíti a hangulatteremtést, és ezt kiválóan teszi. Hasonló a szerepe a környezeti zajoknak is, amik csak eleinte tűnnek fel, méghozzá azért, mert vannak, később a háttérbe olvadva segítik a beleélést. Említést érdemelnek a szinkronhangok, melyek kivételes minőségűek, különösen ahhoz képest, hogy nem angol nyelvterületen készült a játék.

Kire haragszanak az angyalok?

Bár a fejlesztők és a kiadók nyilatkozatai, és fórumokban elejtett megjegyzései alapján a legkevésbé sem ezt lehetett várni, a Shade leginkább akciójátékként kategorizálható, de sajnos azok között nem tartozhat a legjobbak közé. Talán az a baj, hogy a fejlesztők nem tudtak lépést tartani a változtatásokkal, mindenesetre kaptunk egy játékot, melyben a kaland és logikai elemek túl egyszerűek, hogy ezekben a műfajokban a többiek fölé emelkedhessen, viszont akció terén sem teljesít túl fényesen. A Shade: Wrath of Angels talán a kései és meggondolatlan döntések iskolapéldájának jó lehet, de akció-kalandnak, esetleg akciónak *vagy* kalandnak semmiképpen. Kár érte, mert ha a játékmenet tekintetében is a látványhoz és a hangokhoz fogható lenne a kivitelezés, az év egyik legkellemesebb meglepetése lehetett volna.

Jatfield

grafika	21/25
zene	14/15
játékélmény	24/40
kategórián belül	07/15

69%

összhatás	3/5

\+ - Ragyogó grafika
- Hangok és zenék hangulatosak
- A fizika a világ része

– - Túl lassú az akció
- Kevés a kalandelem

Enclave 88%
Knights of the Temple 81%
Legacy of Kain 84%

Minimum gépigény: P3 700 MHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

FEJLESZTŐ: MITHIS GAMES
KIADÓ: HD INTERACTIVE / VIVENDI
WEB: WWW.NEXUSTHEGAME.COM

NEXUS
THE JUPITER INCIDENT

A Mithis az egyik legfiatalabb, egyben a legdinamikusabban fejlődő magyar játékkészítő csapat. A cég 2002 elején alakult a széthulló Philosból menekülő Imperium Galactica 3 fejlesztőkből. Mára 80 fős, hat projektet futtató óriásstúdióvá nőtte ki magát: a Nexus mellett a Midway, a Creature Conflict, valamint az Assassins munkacímű, és két névtelen, titkos játék formálódik a Mithis-főhadiszálláson.

A címe volt már Beyond, Imperium Galactica 3, Galaxy Andromeda, és Nexus; öt év alatt megjárt két kiadót és három fejlesztőcsapatot – és most a magyar játékfejlesztés Odüsszeusza végre elért az út végére. A PC Guru ott várt a célegyenesben, hogy a mesterlemezek legelső kópiáit tesztelje, és megossza tapasztalatait a hosszú évek alatt összekovácsolódott rajongótáborral…

Űropera

A Nexus olyan, mint egy vérbeli sci-fi regény. Az intro ügyesen skicceli fel a játék XXII. századát: a világot hitech óriáscégek uralják, az űrkutatás még mindig aránylag gyerekcipőben jár, ellenben a mesterséges intelligenciák kutatása egyre ijesztőbb eredményeket hoz. Hősünk, Marcus Cromwell, a véletlenül lett háborús hős és cinikus hadiűrhajó-parancsnok éppen beáll egy szupervállalat, a SpaceTech szolgálatába – és máris kezdődik a játék!

Első bevetésünk a Kissaki szindikátus Jupiter-környéki kutatóállomására vezet: a japánok csúnyán elhúzták a konkurensek mellett a technológiai versenyben, ennek az okát kell kiszimatolnunk. A titokra hamar fény derül: Kissakiék egy idegen eredetű űrhajót találtak valahol a Plútó környékén, és az abból kibogarászott technológiákkal kísérleteznek. Valami azonban balul sül el, ugyanis a Kissaki-bázist irányító mesterséges intelligencia megőrül, megjelenik egy fura, sebezhetetlen lény (vagy űrhajó?), s nekünk a megkaparintott idegen űrhajóval, illetve az Angel nevű rejtélyes AI-val csak az utolsó pillanatban sikerül kereket oldanunk. A meglepetések sorozata azonban folytatódik: az emberiség első űrkolonizációs expedíciója, a Noé Bárkája mégsem pusztult el, ahogy mindenki hitte, sőt, egész kolóniát épített ki abban a naprendszerben, ahová csöppentünk, és ahol éppen intergalaktikus háború dúl. Az egymást – és minket – serényen ritkító vardragok, gorgok, raptorok és egyéb csúfságok pankrációjának hátterében pedig mi más is állhatna, mint az időközben a Földet leigázó, és az egész galaxis felfalására készülő misztikus entitás: a mechanoid. Így nő ki a Jupiter-incidensből az univerzum sorsát befolyásoló összecsapás, amiben az emberiség rejtélyes módon kulcsszerepet játszik, és ahol sosem tudhatjuk, ki kivel van, és kiben bízhatunk… A játék ugyan angolul beszél, de magyar feliratozással kerül a boltokba – a szöveg minősége pedig magasan veri minden eddigi magyar vagy magyarított játékét! Nem csoda: a történetet a rutinos regényíró (szerepjáték-fejlesztő, és PC Guru-cikkíró…) Nyulászi Zsoltnak köszönhetjük. Itt nincsenek egydimenziós karakterek, kiszámítható sztorifordulatok! Minden

De itt kéne lenni az Alderaannak!

Kék fény, galaktikus különkiadás

szereplő hiteles, nem csak azért létezik, hogy eldarálja a maga mondókáját, aztán eltűnjön a semmiben – a figurák élnek, érzelmeik vannak. A küldetések közben bejelentkeznek rádión (remek az ehhez tartozó hang- és grafikus effekt!), és mondják a magukét, a régi katonatárs anekdotázgat, a tudós okoskodik, a kommandósok katonásan jelentenek, és így tovább – a kedvencem a bicskanyitogató stílusú Norbank altengernagy. Az NPC-k mellett az idegen fajok is nagyon markánsak: úgy a hajóik kinézetét, mint a harci taktikáikat, vagy a beszédstílusukat illetően. A legjobb pedig Angel, a mesterséges intelligencia: misztikus, hűvös, rémisztően idegen, mégis emberi – az utolsó pillanatokig nem tudtam, hányadán állok vele. Talán csak főhősünk maradt kicsit sótlan, bár olykor neki is kiütközik a humora. Marcus egyébként naplót vezet a nagy kalandról, ami némi Nexus-történelemmel összeolvasztva igen kellemes olvasmány, és háttérinfók bőséges tárháza – kár, hogy jól el van dugva a menüképernyők rengetegének mélyén.

Az űr. A legvégső határ...

Milyen a világűr? Bazi nagy, sötét, üres, és hideg. Ma még nem tart ott a tudomány, hogy egy játék a

Pajzs nincs; nem áll jól a szénánk

paradoxonon, bár a teljes 3D miatt, és a mini (illetve akármilyen méretű) térkép hiányában meglehetősen nehezen átlátható a csatatér. Az irányítás azon az alapelven működik, hogy az űrben nem sok értelme van konkrét térbeli koordinátákat számon tartani, hiszen nem az a lényeg, hol tartózkodunk, hanem az, hogy a többi objektumhoz képest hol (azaz milyen messze) vagyunk. Ennek megfelelően a mozgási parancsokat nem koordinátákra adjuk ki, hanem megjelölünk egy objektumot, és megadjuk, hogy ezt megközelíteni akarjuk, vagy távol maradni tőle (bonyolultabb módszerrel ugyan, de adott a lehetőség a direktben megadott

Zajlik az élet: egy idegen űrhajóval menekülünk két másik idegen elől

legutóbbit is modellezni tudja, de az első hármat azért illik, ha már sci-finek nevezi magát. Ez bizony kényes dolog, mert a játszható és látványos program éppen hogy világos, objektumokkal teleszórt és emberközeli méretű játékteret igényelne. A Nexus ügyes kompromisszumokkal lavírozik át a célponthoz mozgásra is). A többi utasítás ugyanígy megy, klikk a parancs gombjára, klikk a célpontra; pofonegyszerű!

Minthogy már egy hajóval is igen sok mindent tudunk kezdeni, a játék kezelőfelülete óhatatlanul is túlburjánzik, hiszen rengeteg információt és nyom-

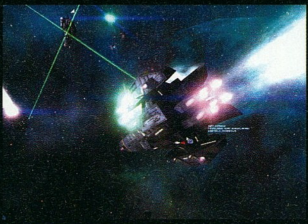
Evolúció

Hogy a Nexus milyen név- és kiadóváltásokon ment keresztül az elmúlt öt év alatt, már nagyjából tisztába tettük – na de mi a helyzet a játék tartalmi részével? Természetesen ez is sokat változott '99 óta. A képeken jól látszik, a kezelőfelület többszöri átalakulása, mi azonban most arról is lerántjuk a leplet, mi minden maradt ki a játékból az eredeti tervekhez képest! Az első verziókban még volt bolygófelszín, és bázisépítés, valamint különféle technológiák fejlesztése, és erőforrás-gazdálkodás. A felszíni kolóniákat később felváltották a bolygók körül keringő űrállomások, és a körökre osztott stratégiai játékmenet real-time űrcsatákkal színesítve. Aztán ezek is eltűntek, és maradt a színtiszta taktikai űrharc – hogy ez jó, avagy rossz hír-e, döntse el mindenki a maga ízlése szerint...

NEXUS
THE JUPITER INCIDENT

kodható gombot kell kitenni a képernyőre. Erre is igaz, ami az irányításra, és végső soron az egész játékra: nem kell megijedni tőle, némi türelem és odafigyelés árán gyorsan hozzászokunk. A program előzékenyen megadja a lehetőséget, hogy minél kevesebb dologra kelljen figyelnünk. Alapfokon elég megadnunk a hajóknak a fő viselkedési irányelvet (agresszív, defenzív, lopakodó, és fókuszált – utóbbi azt jelenti, hogy kizárólag a parancsainkra reagál, semmit nem tesz magától), és az alapvető parancsok (közelítés, távolodás, támadás hajótestre, támadás berendezésekre, stb.) valamelyikét, és a kapitány innentől maga navigálja a bárkát, kezeli az energiarendszert meg a fegyvereket.

Néha egészen ügyes a segítő AI, de általában nem túl hatékony, tessék inkább minden hajót (sőt a legjobb, ha minden fegyvert külön) a pause funkciót kihasználva kézzel vezérelni! Néha még a direktben irányított hajóknak sem akaródzik ránk hallgatni – ponto-



■ Ideje bevetni a nehéztüzérséget

sabban reagálnak a parancsra, csak előtte komótosan pozícióba fordulnak, navigálgatnak ide-oda; mi meg közben ordítjuk egyre lilább fejjel, hogy „de miért nem lősz máááár!?".

Küldetéseink dicséretesen változatosak, a skála az összes ellenfél atomokra robbantásától a lopakodós-felderítős bevetéseken át a védekező típusú, illetve adott idő kibekkelését célzó feladatokig tart. Küldetés közben sosem unatkozunk, ellenfeleink, szövetségeseink, és beosztottjaink folyamatosan beszélnek, váratlan fordulatok gondoskodnak a feszültség fenntartásáról. Néha át is esik a játék a ló túloldalára: egyes küldetésekben alig-alig kell megmozdulnunk, az események sodornak magukkal (ehhez hozzájárulnak a bőségesen adagolt, engine-nel készült és renderelt mozik is). Nekem bejött ez a fajta „interaktív sci-fi regény" vonal, nem csak a húzósabb ürcsaták – de nem vagyok biztos benne, hogy ezzel mindenki így lesz. A történet végkifejletéig egyébként 26 misszión kell átverekedni magunkat, ami kb. 20-30 óra játékidőt jelent.

A sebzésértékek és a mozgási sebességek ügyes beállításának hála, a harc kifejezetten lassú ritmusú lett, van időnk gondolkodni, reagálni az ellenfél húzásaira. Néha egyenesen túl lassúnak tűnik a csata: van, hogy három kattintás után (célpontválasztás, kis babrálás az energiarendszerrel) hosszú percekig csak nézelődünk, aztán újabb három klikk, újabb mozizás... Bár az igaz, hogy bőven van min elbámészkodni!

Fegyverbel

Csaták előtt magunk szerelhetjük fel vezérhajónkat, az Angelwinget (ha már egész flottának parancsolunk, a többi hajót is) mindenféle jóval: fegyverekkel, pajzsokkal, hajtóművekkel, scannerekkel, és generátorokkal. A választék, s ezzel taktikai lehetőségeink tárháza a játék előrehaladtával egyre szélesebbé válik. Fegyverből például van pajzsok lebontására való, területre ható, a hajók egyes berendezéseit megbénító, és még ezer másféle; jóval többről van szó, mint az alaptulajdonságok (tűzerő, tűzgyorsaság, pontosság) variálása. Speciális fegyvernek számítanak a vadászgépek, az ellenük kitalált légvédelmi ütegek, illetve a kom-

■ Battlefield 2142: Road to Home

■ Már megint ezek az idétlen kockák!

VÁLASSZ EGY CSILLAGOT

Magyar égre magyar csillagot! – mondja a sláger, és a Nexus fejlesztőcsapata eleget is tett a felszólításnak: nemrég bejelentették, hogy a Star Listings International nevű angol cégen keresztül a játékról egy csillagot neveztek el! Ez nem jelent semmi olyasmit, hogy a tudományos világban innentől kezdve így hívják az égitestet – mindössze egy kedves gesztusra ad lehetőséget, amennyiben a szívedbe zárt emberekről vagy egyéb dolgokról szeretnél elnevezni egy csillagot.

Ezt feljegyzi a cég, tárolja a British Libraryben, és kapsz róla egy oklevelet. A Nexus csillag az Oroszlán csillagképben található a 09h42m12.437s hosszúságnál. Hogy szabad szemmel látható-e? Városból biztosan nem...

Akinek a fantáziáját felgyújtotta a csillagelnevezős ötlet, a céget a http://www.starlistings.co.uk címen érheti el az interneten. A legolcsóbb akciós csomagban mindössze 25 angol fontot kell kicsengetnünk, és még a csillagképet is mi határozhatjuk meg, ami a saját égitestünket rejti.

NEXUS THE JUPITER INCIDENT

Angelwing elzöldült... patinás?

mandós hajó (mentőosztagként, vagy a karibi kalózok mintájára az ellenséges hajóra átszálló és a legénységet kardélre hányó inváziós erőként is használható). Pajzsból is többféle van: energiafegyverek ellen védő, rakéták elleni, kisebb hajókra specializált, álcázó... Hajtóművekből akad sebességre optimalizált, manőverező képességet adó és lopakodó –végül a kiegészítő felszerelések: generátorok, energiacellák, és scannerek. Utóbbi a felderítéshez fontos: ha sikerül az ellenséget letapogatni, megtudjuk, milyen cuccok vannak a hajóján, s máris tudunk az egyes komponensekre célozni (sajnos a hatékony scanneléshez ki kell kapcsolni pajzsainkat).

A hajófelszerelés erőforrás-pontok felhasználásával történik: minden küldetés előtt adott menynyiségű pontból gazdálkodhatunk, ami persze sosem elég arra, hogy mindenből a legjobbat tegyük a hajóra. Némi gondot okozhat, hogy a bárkákat még azelőtt kell felszerelnünk, hogy tudnánk, mi vár ránk a bevetésen. Így – főleg keményebb nehézségi fokozaton – belekényszerülünk abba az igencsak illúzióromboló rutinba, hogy „vakon" felfegyverkezünk, beleugrunk a csatába, kipuhatoljuk az ellenség arzenálját, majd újrakezdjük a mókát, immár a szembejövőkre optimalizált felszereléssel.

Létfontosságú a hajó energiarendszerének kezelése, ami kicsit az X-Wingre hasonlít, de annál azért összetettebb. Adott mennyiségű energiakészletünket (ami a generátoraink, és a tartalék energiacellák mennyiségétől és minőségétől függ) szabadon osztogathatjuk a fegyverrendszerek, a pajzsok, és a hajtóművek köt (a létfenntartó berendezéseknek is kell egy kicsi). Tennivalóink adják magukat: ha ölni kell, adjunk a fegyverekre kakaót; ha sebességre van szükség, a motorokra; ha bántanak, a pajzsokra. Gondolkodni akkor kell, ha ez mind egyszerre történik...

A játék folyton újabb és újabb stratégiai mélységekkel kápráztat el. A hajókra vezényelhető hősök tulajdonságokkal bírnak, amik befolyásolják a hajó hatékonyságát (a katonai képzettség a harci potenciált, a mérnöki a sérülések javításának sebességét, a tudományos a felderítést), de a legénységnek is van szintje, a hajófelszerelésnél pedig magunk határozhatjuk meg, melyik fegyver pontosan hová kerüljön a hajótestre. (Igen, még ez is számít: ugyanis a hajóknak mindig az ellenség felé kell fordulniuk, hogy a fegyver „rálásson" a célpontra; ha bután rakjuk fel a fegyvereket, ritkábban tudunk lőni a sok forgolódás miatt!)

> „Bár nem Imperium Galacticának hívják, méltó folytatója a klasszikus sorozatnak - sőt, jobb is azoknál!"

Látványorgia

A játékot a Black Sun nevű, saját fejlesztésű grafikus motor mozgatja. A nagyobb csaták félelmetesen látványosak: lézernyalábok csattognak, vadászrajok kergetik egymást, erőtérpajzsok villódznak, a kisebb cirkálók valóságos táncot járnak a nagyobb, lomha csatahajók körül, hatalmas robbanások rázzák a kamerát – a Star Wars eddigi öt részének összes csatája (én látatlanban hozzácsapom a hatodikat is; egyszer élünk...) bakfitty egy zúzósabb Nexus-küldetéshez képest! A robbanások külön megérnek egy misét. A minap nézegettük a szerkesztőségben a Blizzard-játékok mozijait tartalmazó spéci DVD-s kiadványt, és döbbenten kellett megállapítanunk, hogy a Nexus játék közbeni robbanásai simán verik a 3-4 éves ezelőtti világbajnok Blizzard-animációk effektjeit!

A zene és a hangok is nagyszerűek, bár nem döngölnek a földbe olyan szinten, mint a grafika – a zene érezhetően más-más stílusú az egyes idegen fajokkal való találkozáskor, a szinkronhangok első osztályúak, de a fegyverek és hajtóművek hangjai talán lehettek volna kicsit változatosabbak is. Ha valakinek esetleg nem tetszene a külcsín, nosza, a fejlesztők minden segítséget megadnak a „csináld magad!"-mozgalom követőinek – ez példákkal megspékelt modkészítő csomagot, és dokumentációt jelent. Már látom is lelki szemeim előtt a TIE-vadászrajokat ontó csillagrombolókat...

A magyar név megint szép lesz

A Nexus projekt az elmúlt évek alatt annyi megrendítő erejű csapást kapott (nagy részét övön alul...), amibe hat másik játék belepusztult volna. Megmondom őszintén, egy ideje már magam sem bíztam abban, hogy a hányattatott sorsú játék megjelenik még a Duke Nukem Forever előtt. Ráadásul az űrstratégia stílusával úgy vagyok, mint Petőfi volt a Kárpátokkal („Tán csodállak, ámde nem szeretlek"), tehát nem mondhatni, hogy a Nexus különösebb protekcióval indult volna nálam – és mégis, percek kellettek csak hozzá, hogy a játék minden előítéletemen átgázoljon, és teljesen elvarázsoljon.

Kisebb-nagyobb hibái ellenére igazi gyöngyszemmel van dolgunk, mely jogosan foglalhatja el a helyét a Homeworld mellett a műfaj trónján. Gratulálunk Mithis, gratulálunk magyar játékfejlesztés!

Hancu

Átverekedtük magunkat az aszteroidamezőn, most már nem érhet baj

grafika	24/25
zene	13/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	13/15
87%	
összhatás	4/5

\+ Jó sztori és remek sci-fi hangulat
\+ Gyönyörű, fantáziadús grafika
\+ Jól összerakott küldetések

– Néha túlbonyolított
– Nehezen átlátható a harc
– Az irányítás elsőre ijesztő

Homeworld 2 90%
Haegemonia 81%
ORB 74%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 1.4 GB HDD

NEXUS INTERJU

Amíg a tesztpéldányunk a CD-íróban készülgetett, gyorsan körülnéztünk a Mithis-főhadiszálláson, kit kaphatnánk el egy gyors interjú erejéig. A szerencsés áldozat Motyán Zoltán, a játék vezető programozója, a Black Sun grafikus motor alkotója lett...

PC Guru: A játék rengeteg név-, koncepció-, kiadó-, és egyéb váltáson ment keresztül az elmúlt évek alatt. Hogyan lehetett a csapatban a lelkesedést fenntartani eközben?
Motyó: A jelenlegi csapatban csak három-négy olyan ember van, aki végigkísérte a játék összes inkarnációját. Ezek pont azok, akik leginkább a saját gyermeküknek tekintik a játékot, így semmi szükség nem volt külön lelkesítésre; minden egyes újrakezdéskor örömmel vetettük ismét magunkat a jól ismert világba és a munkába.

Nem csoda, hogy vidám a fejlesztőcsapat - végre elkészült a játék!

A Nexus nem úgy született, és nem is úgy tekintünk rá, mint egy közönséges elvégzendő projektre: ez az a munka, amelyben a szívünk-lelkünk benne van, amelybe mindenből a legjobbat igyekeztünk beletenni, és amely dugig van olyan elemekkel, amelyeket mindenféle külső igény nélkül, pusztán a saját örömünkre adtunk hozzá. A Nexus olyan játék, amilyen nem sokszor adódik egy fejlesztő életében.

PC Guru: Van-e olyan része a játéknak, ami a kezdetek óta nem változott? Hányszor lett újraírva a grafikus engine, hogy ma is világszínvonalú látványt nyújtson?
Motyó: Teljes újraírás egyedül a Beyond-idők végén történt, amikor a Philos vette szárnyai alá a játékot, rögvest átkeresztelve azt Imperium Galactica 3-má. Onnantól folyamatos bővítéssel és új dolgok belepréselésével próbáltunk lépést tartani az új hardverekkel. Akkortájt jelentek meg a GeForce 2, majd 3 kártyacsalád és velük a shaderek – ezután már nem nagyon lehetett pihenni e téren... Már a legősibb időktől a maihoz nagyon hasonló formában létezik a ködban a fényeffektrendszer, a kozmikus háttér megjelenítése, valamint az űrhajók mozgásrendszerének és a kamerakezelésnek bizonyos elemei. Ezekkel sikerült már akkor is igen látványossá tenni a játékkezdeményt, amikor még hardveres T&L sem létezett...

PC Guru: Sajnos az űrstratégia manapság nem számít populáris műfajnak, még a Homeworld 2 is megbukott, pedig jó volt, nagy kiadó állt a háta mögött, és széles körben ismert neve volt – a Nexus ebből csak az elsőt tudja felmutatni... Ennek fényében milyen eredményeket vársz a játéktól?
Motyó: Most már a másodikat is fel tudja mutatni, hiszen immár nem titok, hogy a világ nagy részén a Vivendi Universal Games fogja forgalmazni a játékot! Nos, nyilvánvaló, hogy a Nexus nem fogja túlszárnyalni a Doom 3 eladási statisztikáit, viszont az eddigi űrstratégiai játékokhoz képest talán hoz annyi újdonságot, hogy felkavarja ezt a szűk piacot, és némileg visszahozza az érdeklődést a műfaj iránt.

Számszerű becsléseket nincs felhatalmazásom közölni, annyit mondhatok, hogy a kiadó által becsült értékek megvalósulása esetén nagyon is elégedettek lennénk.

PC Guru: Mit gondolsz, mennyit segített volna a játék eladási eredményein, ha Imperium Galactica 3 néven sikerül kiadni?
Motyó: Erre nagyon nehéz válaszolni. Az Imperium Galactica 3 nem csak nevében volt más, hanem jellegében is. A 4X játékokra jellemző kutatás, fejlesztés, építés és a bolygóközi stratégia is nagy szerepet kapott volna a taktikai szint mellett. Nyilvánvaló, hogy a mára klasszikussá vált Imperium Galactica 1 és 2 rajongói szívesebben láttak volna ilyen játékot (bár ezektől is meglehetősen különbözött volna a miénk).

Ugyanakkor a sajtóban a Nexust még mindig körüllengi a „korábban ez volt az Imperium Galactica 3" hangulat, tehát a név varázsa továbbra is megteszi a hatását, másrészt – ami sokkal fontosabb! – bízom benne, hogy a Nexus egyéb értékei feledtetni tudják a stratégiai rendszer hiányát.

PC Guru: Hogyan kezeltétek a realizmus kontra játékélmény örök problémáját? Ha jól tudom, a programozóitok között vannak elég kemény fizika-rajongók, akik a realizmus felé akarták tolni a játékot...
Motyó: Azért ennyire nem volt veszélyes a helyzet. Reális űrcsatát igen nehéz (és teljesen értelmetlen) lenne játékban megvalósítani. Ha figyelembe vesszük, hogy már a mai vadászgépek is akár több tíz (száz?) kilométerre lévő célpontokat képesek biztonsággal megsemmisíteni, a nukleáris rakéták pedig egész földrészeket, nyilvánvaló, hogy a jövő űrcsatái ezredmásodperceken fognak eldőlni, és leginkább a számítógépek vívják majd meg.

Tehát mindenkinek jobb, ha a mindannyiunk egyik fő szellemi táplálékát jelentő sci-fi filmek mintájára tervezzük meg a látványt, a hangulatot és a taktikai rendszert. Az egyetlen hely, ahová beszivárgott valamelyest a reális fizika, az az űrhajók mozgása, és az ezzel összhangban működő hajtóműfúvókák látványa. Itt akadt némi vita: a valóságban a hátsó hajtóműnek csak addig kéne működnie, amíg gyorsul a hajó, onnantól csendben kéne siklania a járműnek. A designerek és a grafikusok végül győztek, és a látvány oltárán feláldoztuk Newtont. Végül is hogy néz ki egy repesztő hadihajó a hátulján bömbölő hatalmas fúvókák nélkül?

PC Guru: Míg más magyar fejlesztőcsapatok több kiadott és sikeres játékkal a hátuk mögött budget-játékok fejlesztésére, illetve 6-8-10 hónapos rohamprojektek elvállalására kényszerülnek, addig ti egyetlen kiadott játék nélkül szinte számolatlanul szerzitek az új projekteket. Mi a Mithis titka, hogyan voltatok képesek elérni ezt?
Motyó: Jó kérdés! Szerepe van benne az ügyes cégvezetésnek, a megfelelő cégszerkezetnek és üzleti modellnek – szóval olyan dolgoknak, amikhez nem értek. Amit látok, az, hogy a Midway projekt elindulása jelentette a fordulópontot, előtte éppoly bizonytalan helyzetben voltunk, mint bárki más.

A Midway létrejötte részben a szerencsén múlt, részben pedig azon, hogy a Nexus különböző elődeinek születései és elhalálozásai során kicsiszolódott a megfelelő 3D technológiánk. A tengeri csatákat megjelenítő játéknak már a koncepciója is felkeltette a kiadók figyelmét, így bátran vágtunk bele a techdemó elkészítésébe. A végeredmény után nem túlzás, ha azt mondom: sorban álltak a kiadók a projektért.
Ettől fogva a dolgok mintha csak maguktól mentek volna. Egyre többen lettünk, nagyon jó szakemberek csatlakoztak a céghez. Jelenleg négy versenyképes technológiát is fejlesztünk, így szinte a bőség zavarával küszködünk. Azt hiszem, a siker titka az, hogy a megfelelő embereket kell összegyűjteni a cégbe, jó időben kell óvatosnak lenni, de a megfelelő pillanatban kockáztatni. De mindenekelőtt az a legfontosabb, hogy jó és populáris játékokat kell készíteni.

A PC GURU legyen veled...
...minden hónapban!

Fizess elő még ma a PC GURU következő 12 számára mindössze 9 lap áráért - így 3 számot INGYEN adunk!

Érdemes előfizetned a PC GURU-ra, mert

- ✓ 25% kedvezményt adunk az utcai árhoz képest
- ✓ minden hónapban legalább egy teljes játékot kapsz
- ✓ nem maradsz le egyetlen számról sem
- ✓ nem érint a lap árának emelése!

5388 Ft megtakarítás!

Így rendelheted meg a PC GURU előfizetést:

Levélben: egyszerűen csak töltsd ki a megrendelőszelvényt, és küldd vissza címünkre: PC GURU 1300 Budapest 3., Pf. 362.

Telefonon: hívd a 06 1 888 3421, 06 1 888 3422 vagy a 06 1 888 3423-as telefonszámok bármelyikét

Faxon: küldd el a megrendelőszelvényt a 06 1 456 6970-es számra

@ E-mailben: írj nekünk a terjesztes@vogelburda.hu címre!

✓ Igen, megrendelem a PC GURU következő 12 számát **25% árengedménnyel** mindössze 16 164 Ft-ért!

Név:..

Postázási cím:..

Számlázási név:..

Számlázási cím:..

E-mail cím:.............................. Telefonszám:..............................

Születési dátum:.............................. Foglalkozás:..............................

Fizetés módja: ❑ csekk (a kiadó biztosítja) ❑ átutalás

GURU0411E

Nagy pénz, nagy foci

FIFA Football 2005

fejlesztő ea canada **kiadó** electronic arts **web** fifa2005.ea.com

Az Electronic Arts kanadai részlege ad otthont a kiadó szinte összes sportjáték-fejlesztőjének (egyedül a Madden NFL-t fejleszti külön az EA Tiburon), akik már egy évtizede készítgetik foci-, kosárlabda-, hoki- és baseball-szimulátoraikat. A színvonal változik, ettől függetlenül ezek a játékok évente közel egymilliárd dollárt hoznak az EA konyhájára.

Jeff Brown, az EA európai kommunikációs igazgatója nyilatkozta a következőket nemrégiben: „A legnagyobb gondunk manapság, hogy nincs konkurenciánk. Az utóbbi öt év legörvendetesebb eseménye számunkra az volt, hogy a Konami végre megjelent az európai piacon egy igazán jó focijátékkal. Addig teljesen nyugodtak voltunk, 2000-ben és 2001-ben szinte már aludtunk a dobogó legfelső fokán – háboríthatatlanul, de alig fejlődve. Aztán jött a Pro Evo Soccer, és fel kellett ébrednünk, újítanunk kellett. Ezt meg is tettük; méghozzá mindent bevetve!"

15 év meló

Bár a fenti idézet talán nagyképűnek hangzik, ám az EA-t nem tudjuk igazán kárhoztatni érte. Egyrészt, mert a FIFA-széria mindig sokkal jobban fogyott, mint a Pro Evolution. Másrészt – és ez sokkal jobb érv –, mert tényleg rengeteget újítottak az utóbbi három részben a játékon, akármilyen nehezen is hiszi ezt el valaki, akinek szemében korábban a FIFA-sorozat tipikus rókabőrré vált. A 2005-ös rész sem tér el ettől a trendtől, idén három területen alakult át a program. Az első az új egyjátékos mód, amely a tavalyi epizódban szereplő lehetőségek további bővítésével jött létre. Pár éve még csupán egy csapatot irányíthattunk, ma pedig már virtuális edzői avatárunkat is kialakíthatjuk, még arcot is választhatunk magunknak (ennek akkor van jelentősége, ha valamilyen eredményünk alapján az újságok címoldalára kerülünk). Összesen 15 évünk, 15 szezonunk van arra, hogy bebizonyítsuk, minden idők legjobb, legsikeresebb edzői között van a helyünk. Persze nem indulhatunk rögtön az élről, mindenképpen második ligás csapatnál rajtolunk (18 ország 25 ligája szerepel a kínálatban) – elvégre a Real Madridhoz vagy az Arsenalhoz nem fognak felvenni kezdő szakvezetőket. A kisebb csapatoknál visszafogottak a célok: bőven megfelel, ha a másodosztályban az első ötbe kerülünk – ha pedig sikerül kivívnunk a feljutást, helyi hősökké válunk, és a nagyobb csapatok is felfigyelnek ránk. Két-három sikeres évad után már tulajdonképpen szabadon választhatunk, ahogy melyik csapatnál akarunk edzősködni, hiszen ekkor gyakorlatilag már mindenki érdeklődik irántunk.

> Ahogy az elmúlt évben is tapasztalhattuk, össze lehet „ragasztani" a Total Club Manager és a FIFA programokat, így saját magunk játszhatjuk le a TCM-ben menedzselt csapatok meccseit.

A csapat menedzselése nem könnyű feladat, alaposan meg kell dolgoznunk minden sikerért, minden győzelemért. Első alakulatunk ugye nem a legacélosabb játékosokból áll, a srácok igen hamar elfáradnak, szinte minden mecscsen szükség lesz a cserék bevetésére. Mivel azonban eleinte beosztottaink sem túl képzettek feladataik ellátásában, a teljesen elpilledt játékosok egy – roszszabb esetben fél – hét alatt nem tudnak újra formába lendülni. Így ugyanazt kell tennünk, amit az igazi edzők is tesznek a valóságban: a fontosabb játékosokat pihentetni kell a gyengébb ellenfelek ellen, és játéklehetőséget kell adnunk mindenkinek. Ez nem csak a fáradtság miatt, de a morál megőrzése végett is

Ezt a mozdulatot bármelyik küzdősportban megtapsolnák

Zidane kopasz feje innen is látszik

Interjú Lothar Matthausszal

A Lipcsei Games Convention egyik legnagyobb élménye volt, hogy személyesen beszélgethettünk a magyar fociválogatott szakvezetőjével, Lothar Matthausszal. A skót-magyar meccs másnapján az edző már Lipcsében vett részt a FIFA Interaktív Világbajnokságát népszerűsítő kampányban, és természetesen rögtön több százan rohanták meg a Németországban rendkívül népszerű ex-focistát. Szerencsére az Electronic Arts magyar képviselete rendkívüli hatalommal rendelkezik, sikerült elérniük, hogy Matthaushoz elérjen a hír, miszerint egy magyar újság képviselői is szeretnének vele beszélni – ő ezen pedig annyira fellelkesült, hogy egy német tévéinterjút is lemondott azért, hogy velünk, a PC Guru nem kevéssé izguló csapatával beszélgessen pár röpke perc erejéig.

PC Guru: Először is szeretnénk gratulálni a tegnapi meccshez: mintha nem is a magyarok játszottak volna!
Matthaus: Köszönöm, tényleg jól küzdöttünk. A neheze azonban még csak most jön, a VB-selejtezőkön is jól kell szerepelnünk.

PC Guru: Nem igazán bízunk az igenlő válaszban, de azért meg kell kérdeznünk: ön szokott számítógépen vagy konzolon FIFA-zni?
Matthaus: Hát sajnálom, de tényleg nem, sajnos nincs időm ilyesmire. A gyerekeim viszont minden idejüket ezzel töltik, képesek egy hétvégén lezavarni egy egész bajnokságot. A magyar válogatott tagjai közül is sokan játszanak fociszimulátorokkal, bár ez edzésnek nem igazán nevezhető.

PC Guru: Még ha nem is játszott a FIFA-val, biztos sokszor látta, ahogy mások gyűrik. Mit gondol, mennyire nevezhető élethűnek?
Matthaus: Az biztos, hogy a játék rengeteget fejlődik évről évre. Én ugyan a grafikát nem tudom pontosan megítélni, de azt látom, hogy egyre jobban felismerhetők a játékosok, a stadionok. A mozgások is élethűek, ez persze részben nekem is köszönhető! (nevet)

PC Guru: Hogyhogy?
Matthaus: Néhány évvel ezelőtt, talán 2000-ben, vagy 2001-ben az én mozgásaimat vették fel egy olyan pingponglabdás berendezéssel [motion capture – a szerk.] a programhoz. Több napig tartott, és egészen Kanadáig kellett utaznom miatta – viszont az egyik videóban ma is viszontláttam az egyik cselemet, ez jó érzés volt.

PC Guru: Mit gondol a most bejelentett interaktív foci VB-ről? Jó ötlet egy ilyen viadal?
Matthaus: Mindenképpen! Nem is jöttem volna el, ha nem értek egyet vele… Szerintem egy ilyen lehetőség sok gyerekkel ismerteti meg ennek a sportnak a szépségét, izgalmasságát. Egy ilyen bajnokság hatására szerintem sok fiatal fog elmenni fociklubokba, de már az is nagy eredmény, ha csak délutánonként a parkban gyűlnek össze kicsit rugdosni a labdát. Egy ilyen rendezvény, ilyen divatos eszközzel terjesztve sokat lendíthet a labdarúgás népszerűségén.

PC Guru: Ön szerint mennyire lehet népszerű ez a rendezvény? El tudja képzelni, hogy néhány éven belül a tévében közvetítsék a virtuális VB-döntőt?
Matthaus: Ezt azért nem hiszem, elvégre ez azért csak egy játék [az EA-s arcok elsötétülnek], még ha a legjobb is közülük [az EA-s emberek elmosolyodnak]! Itt még nem tartunk, és néhány éven belül szerintem nem is fogunk – viszont ha ilyen sebességgel fejlődik tovább a FIFA-sorozat, előbb-utóbb ez is bekövetkezhet. Abban viszont biztos vagyok, hogy az csak nagyon sokára történhet meg, hogy többen nézzenek egy virtuális focimeccset, mint egy valódit – hiszen azért az az igazi, ha ott vagy a gyepen…

PC Guru: Köszönjük az interjút, további sok sikert a magyar csapat élén!
Matthaus: Köszönöm, mindent megteszünk!

szükséges, ezt az Euro 2004-ből örökölte a program. Ott még nem sok szerepe volt, itt sem lesz ez döntő, de már tényleg észrevehető a különbség aközött, ha valaki mentálisan a csúcson van, vagy éppen romokban hever a lelki élete.

Edzőnk mellett egy nyolctagú segítőbrigádot kell irányítanunk, és fejlesztenünk. Közülük négyen az egyes posztokon szereplő játékosok teljesítményét javítják (kapus-, hátvéd-, középpályás- és csatáredzők), itt eleinte érdemes a hátvédek erősítésére rámenni, mert ott tényleg elkél az ügyesség – elöl inkább azon múlnak a dolgok, hogy milyen helyzetet sikerül kialakítanunk. Ezen felül egyvalaki felel a játékosok jó formában tartásáért (ő szabályozza, hogy mennyi stamina töltődik vissza két meccs között – ő lesz a legfontosabb emberünk az alsóbb ligákban), az orvostól függ, hogy egy-egy sérülés után a lábadozás mennyi időt vesz igénybe, a pénzügyekkel és tehetségek felkutatásával foglalkozó szakemberre pedig jószerivel csak az évi két átigazolási időszakban lesz szükségünk. Mindenkit tíz szinten át fejleszthetünk, az ehhez szükséges pontokat a meccsek után kapjuk, a teljesítményünk alapján.

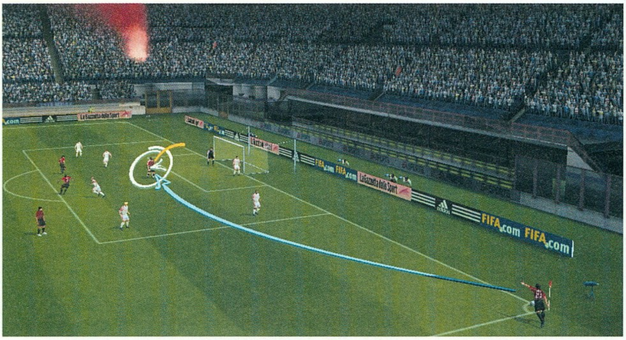
„Három év óta a FIFA viharos sebességgel fejlődik – a 2005-ös verzió ennek megfelelően a sorozat legjobbja."

Labdazsonglőrök a gyepen

Bár a Pro Evolution-sorozat lényegesen több lehetőséget kínál a játékosoknak a labdavezetést és passzolást illetően, az EA-nak van egy hatalmas előnye a japánok programjával szemben. Ez pedig az Off-the-Ball rendszer, vagyis annak a lehetősége, hogy egyszerre két játékost irányítsunk. Ezzel a megoldással gyönyörű helyzeteket alakíthatunk ki, elcsalhatjuk magunk elől a védőt, vagy kiküldhetünk valakit a szélre, hogy aztán onnan adhassuk be a labdát. A zseniális és rendkívül hasznos megoldás (mindenkinek ajánlom, hogy gyakorolja be, ehhez nem árt egy gamepad – mi a Logitech Dual Actiont használjuk, ami 5-6000 forint körül kapható, de duplájára emeli a játék élvezeti szintjét) mellé kapunk egy újabbat, melyet az érzékien hangzó First Touch, azaz első érintés névre keresztelték. Ez lényegében azt jelenti, hogy a játékosoknak nem kell lekezelniük a labdát, nem kell befejezniük az előző animációjukat, hogy tovább tudják passzolni a játékszert, hanem rögtön végre tudják hajtani a kiadott parancsot. Ehhez mindössze annyit kell tenni, hogy amikor repül, vagy

Ez bizony tizenegyes lesz... de ha szerencsék van, a Beckham rúgja

Henrynek páros lábbal is megy...



A foci egyszerű : beadom, befejeled, gól. Matthaus is ezt magyarázza...

FIFA Interaktív Labdarúgó Világbajnokság

A játékok egyre nagyobb ismertségnek és elismertségnek örvendenek, ennek egyik leglátványosabb jele, hogy a FIFA hivatalosan is elindítja a negyedik világbajnokságát (a férfi, a junior és a női VB mellé), amelyben videojátékosok mérhetik össze tudásukat. Ehhez partnernek természetesen az Electronic Artsot választották: az idén elkezdődő első VB-t a FIFA 2005 xboxos verziójával fogják rendezni, a selejtezőket Xbox Live-on keresztül, a végső meccseket pedig helyi hálón. Remélhetőleg kis hazánk játékosai is képviseltetik magukat a megmérettetésen, és elérnek valami jó eredményt!

Te is más vagy - te sem vagy más

gurul valaki felé a labda, a kívánt irányba húzzuk a kart, és lenyomjuk a megfelelő gombot. Így villámgyors, érintőpasszos játékot lehet kialakítani, vagy a megfelelő pillanatban előadott fejessel átjátszhatunk néhány védőt. Eddig a labda lekezelése és a megindulás sokáig tartott, közben elvehették tőlünk a játékszert. Most azonban, ha megfelelő irányban indulunk, lerázhatjuk a védőt, vagy egy testcsellel elküldhetjük a másik irányba.

Mindezt kiegészíti a teljesen megújult animációs rendszer, ami sokkal precízebb irányítást tesz lehetővé. Eddig fix animációi voltak a karaktereknek, melyeket be kellett fejezniük, mielőtt a következő elkezdődhetett volna. Ez már a múlté, az új rendszer azonnal reagál a kiadott parancsokra, és a köztes animációk kiszámolásával azonnal láthatjuk a végeredményt. Így már nagyszerűen lehet cselezni – sprintelés közben persze ez nem ilyen egyszerű –, főképp, ha egy Zidane-féle östehetséget irányítunk.

Az egyes játékosok tulajdonságai sokkal nagyobb súllyal esnek a latba, mint eddig bármikor, és mivel a másodosztályban indulunk (persze, aki akarja indíthat saját összeállítású kupákat, bajnokságokat is – söt, a minden földi jóval felszerelt editorban, a Creation Zone-ban egész csapatokat is létrehozhatunk), ezt meg is fogjuk tapasztalni. A játékosoknak vannak gyengéi – valaki a labdavezetésben nem jó, ő túl hosszan teszi maga elé a labdát, ha valaki a passzolásban nem túl erős, az pontatlan, és az is lehet, hogy egy gyors beívelésnél akkora energiával rúg a bogyóba, hogy elesik! Ugyanígy lehetnek gondok a labda átvételénél, a lövésnél, vagy a szerelésnél – ha utóbbi nem a játékos erőssége, finom megoldás helyett lerántás lesz a manőverből... Tovább befolyásolja a játékosok képességeit, hogy milyen erőnlétben vannak (a nevük mellett megjelenő szürke kereszt jelzi, ha teljesen kifulladtak, vörös, ha megsérültek), és hogy milyen az időjárás. Esőben, csuromvizes füvön sokkal könnyebben esnek el, sokkal nehezebben tudják helyezni a passzokat – még az is megeshet, hogy teljesen lecsúszik a lábukról egy-egy lövés.

@ Aki megtekinti a hivatalos weboldalt, észrevehetí, hogy lehetőség van azt magyarul is tanulmányozni. Mindent anyanyelvünkön olvashatunk, semmi nem hiányzik a flash-es oldalról!

Ide kívánkozik, hogy a szögletek és a szabadrúgások rendszerén nem változtattak a fejlesztők, ellenben a bedobásoknál kijavították a tavalyi rész hibáját – végre lehet helyezkedni, ellopni a másik által bedobott labdát. Az is nagyon tetszett, hogy a játéknak igazi ritmusa van, pontosan lehet tudni például, hogy ha becsúszunk, az labdát, vagy lábat fog-e érni, vagy hogy egy szöktetést el tud-e csípni a védő, avagy érdemes megjátszani.

Minden a helyén van

A tavalyi résszel tulajdonképpen csak egyetlen igazi gondunk volt: a kommentár. Már vagy négy éve írom le minden teszt végén, hogy Motson és McCoist urak ugyanazokkal a mondatokkal operálnak, mint azelőtt. Ám 2004-ben lőn csoda! – e téren is megújult a játék. Alig-alig van visszatérő szöveg (és ami ilyen, azt is újra felvették, így mások a hangsúlyok), rengeteget tudnak beszélni holtidőben is, és a nagyobb csapatokról, híres bajnokságokról, az elmúlt idényről is akadnak megjegyzéseik. Ami egyedüliként hiányzik, az a helyzetek kielemzése: igazán elmondhatnák, hogy melyik védő hibázott; ha potyagól van, ezt kiemelhetnék; és ha a kapus majdnem megfogta a labdát, örültem volna, ha ezt is megemlítik. A zenék jók, igazából ismerős nem sok volt köztük, talán csak a Faithless és az INXS volt ilyen. A direkt a játékhoz írt Paul Oakenfold szám pedig fantasztikus – annak ellenére, hogy én nem nagyon csípem ezt a műfajt (viszont az egyik német szám valami elképesztően debilre sikeredett).

A grafika – ha leszámítjuk a rengeteg új animációt – nem változott jelentősen, a három új stadion nem sokakat izgathat fel, és az sem túlságosan feltűnő, hogy néhány tucattal több a felismerhető arcú játékos (persze ez a tendencia dicséretes, csak éppen nem túl gyors ütemű). Attól tartok, egészen addig nem alakul át gyökeresen a látvány, amig a következő generációs konzolok, az Xbox 2 és a PS3 a boltokba nem kerülnek – addig ugyanis az EA nem lesz erre rákényszerítve.

A fejlesztők büszkék lehetnek magukra, a FIFA 2005 nagyszerű fociszimulátor lett, tökéletesen játszható, és az összes újítás jól sült el. Sajnos a képeken ez nem igazán jön át, de mozgás közben azonnal látszik, hogy a játék gyökeresen megújult, és rengeteg új lehetőséget kínál újoncoknak és veteránoknak egyaránt.

Grath

grafika	22/25
zene	14/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

94%

+
- Tökéletes játszhatóság
- Remek a karrier mód
- Sokat javult tavaly óta

–
- A grafikát is megreformálhatnák
- A kommentár nem tökéletes
- Nincs kezezés

FIFA 2004 88%
Pro Evolution Soccer 3 88%
uro 2004 80%

Minimum gépigény: P3 700 MHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 800 MB HDD

Még egyszer odanyúlsz, kiállítalak!

Még mindig a világ leggyorsabb sportja

NHL 2005

fejlesztő ea canada **kiadó** electronic arts **web** www.easports.com/games/nhl2005

Hol lehetne jobb kezekben az NHL-sorozat, mint a játék szülőhazájában, az EA Canadánál? A fejlesztők jégkorong-szimuláció mellett kosárlabdában, baseballban és fociban is otthon vannak (erről tanúskodnak évről-évre megjelenő játékaik), de talán még ezek idei fejezeteinél is jobban várja a világ a Need for Speed Underground második felvonását.

Korábban évről évre központi kérdés volt a szaksajtóban, hogy az NHL-sorozat aktuális részében sikerült-e a közönséget reálisan ábrázolni, vagy még mindig papíremberek lengetik zászlóikat a csarnokban. A kézenfekvő reakció („kit érdekel?") helyett gondolkodjunk el azon, mi lehetett ennek az oka. A több éven keresztül alig változó, sikeres játékon láthatólag saját atyjai sem találtak olyan pontot, melyen javítani tudnának. Szerencsére tavaly rájöttek, hogy ez nem mehet tovább, alapjaiban kell megreformálni a tökéletesnek hitt NHL-szériát. A legújabb rész is ennek a gondolatnak

A svéd kapus a háló előtt áll, s véd

(valamint a biztos bevételnek) jegyében született. Bár a forradalom most (is) elmaradt, található újdonságokat, amiért érdemes lecserélnünk a korábbi epizódot.

Játékmódi

Első pillantásra lenyűgöző a játékmódok mennyisége. A korral való lépéstartás jegyében az online módokra nagy hangsúlyt fektettek a készítők, az egymás elleni játéknál sokkal több lehetőséggel kecsegtetnek az online ligák, melyekben saját csapattal is részt vehetünk. A középpontban egyébként a világbajnokság és a Dinasztia mód áll, bár figyelmesebbek találhatnak egy-két európai nemzeti bajnokságot is a programban, ami kedves gesztusként értékelhető.

A világbajnokságon nyolc csapat vehet részt, rövid számolás után arra sem nehéz rájönni, hogy a csoportból nulla ponttal is tovább lehet kerülni a legjobb nyolc közé... Az igazi lehetőségek azonban – a tavalyi részhez hasonlóan – a tovább csiszolt Dinasztia módban vannak. Ennek a lényege az, hogy nem csak játszanunk kell egymás után a szezonokon átívelő mérkőzéseket: beleszólást kapunk a csapat menedzselésébe is! A menedzser rész önmagában nem állna meg a lábán (hiszen akkor már kiadta volna külön az EA...), viszont a mérkőzésekkel nagyon jó párost alkot. Tudunk fiatal játékosokat nevelni és vásárolni, beállítani az edzésmódszert, és rengeteg területen fejleszteni a csapatot.

Buli van - de hol a korong?

A lehetőség adott, hogy a gazdasági ügyekbe is beleszóljunk, ám senki ne várjon ezen a területen mélyebb szimulációt, a cél az, hogy mindenki percek alatt jó menedzserré válhasson.

Élet a jégen

Már tavaly elbúcsúzhattunk a könnyű gólszerzési lehetőségektől, és itt is minden meccsen meg fogunk izzadni, legyen bármennyire hűvös a csarnokban. Sokkal nehezebben tudjuk megtartani a korongot, mint korábban, ráadásul a szélen vezetett támadások utáni beadás sem könnyű. Ha szerelünk, egyáltalán nem biztos, hogy rögtön hozzánk kerül a korong, hiszen gyakran csak annyit tudunk elérni, hogy a palánkhoz szorítjuk az ellenfelet (ilyenkor egy társunkkal kell gyorsan odasietnünk, hogy továbbvihessük az akciót). A palánk melletti küzdelmek nagyon reálisak lettek, gyakran a testükkel védik a játékosok a pakkot – akárcsak a valóságban. A szigorításokkal szemben nagyban megkönnyíti a dolgunkat, hogy sokkal reálisabb a korongozók mozgása, már nem csak hatalmas ívben tudunk megfordulni; ha ügyesen fékezünk le, akár helyben is irányt tudunk váltani. Külön öröm, hogy a kapusok nem tördelik a játékot a korong felesleges tartásával, így a bulik száma csökkent ugyan, de folyamatosabb a mérkőzés.

Ezek az újítások ugyan nem nagy jelentőségűek, mégis reálisabbá tették a játék képét, és a fizika javulása is érzékelhető – még ha ez kicsit nehezebbé is tette a beletanulást, még NHL-veteránok is fognak újdonságokkal találkozni. Az mindenesetre biztos, hogy PC-n ennél jobb hokiszimulátor jelenleg nem létezik. Egy másodpercre visszatérve a nézőkre: köszönik szépen, már nem papírból vannak. Csak az ikrek vannak kicsit felülreprezentálva...

Vega

grafika	21/25
zene	13/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	13/15

85%

összhatás 4/5

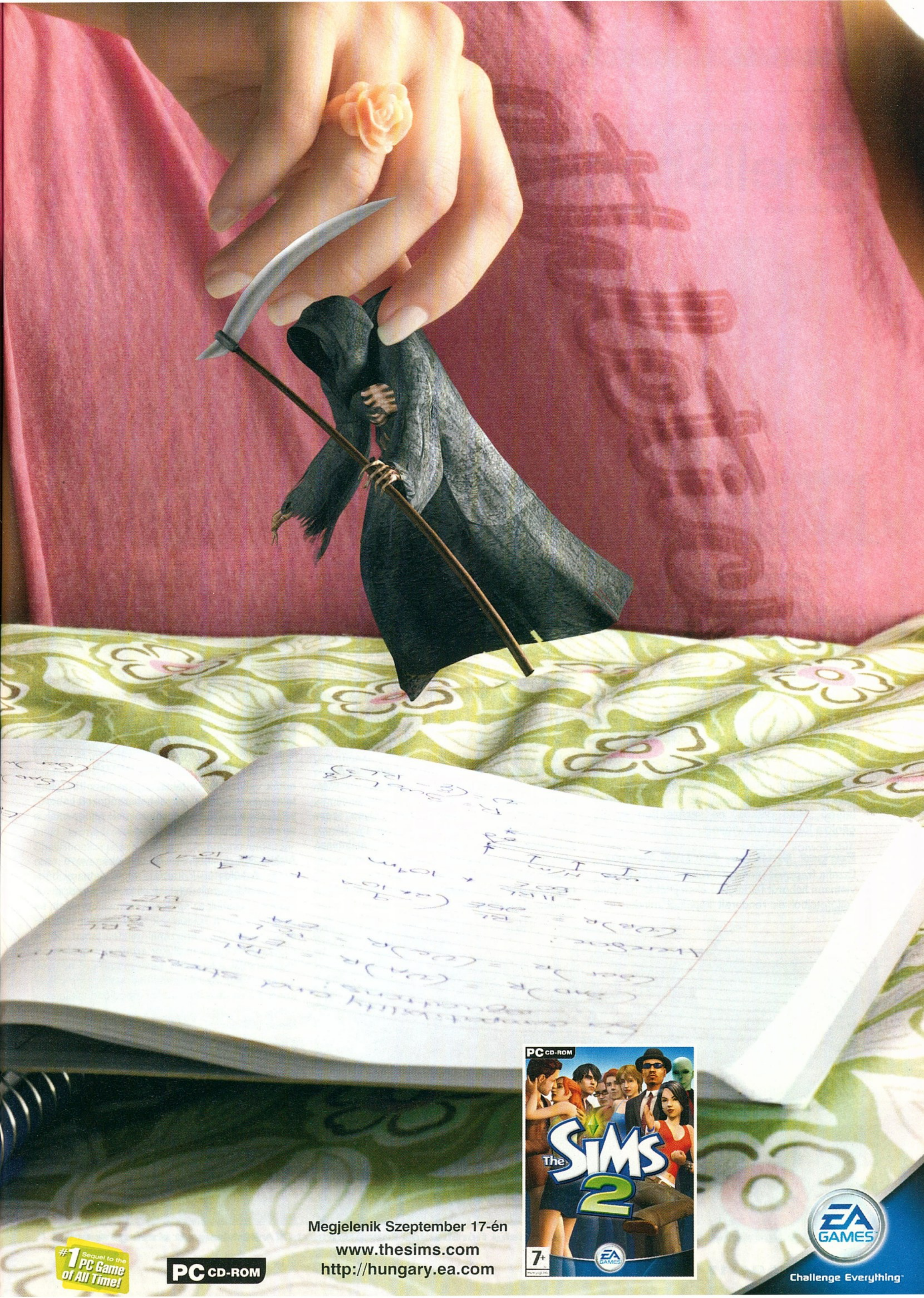
\+
- Konkurencia hiányában ismét a legjobb
- Sokfajta, szórakoztató játékmód

\–
- Kevés játékmenetbeli változtatás
- A játékosok értékelésénél az amerikaiak túl vannak pontozva)

NHL 2004	84%
Eastside Manager	81%
FaceOff 2004	63%

Minimum gépigény: P3 700 Mhz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 1,5 GB HDD

Mihez kezdenél az életükkel?
A szerelem öröme, az elmúlás szomorúsága, a mutatós végrendelet megnyugtató érzése… A The Sims 2™-ben egy egész generáció sorsáról dönthetsz. Kielégíted szükségleteiket, vagy abban lelsz örömet, hogy ezt megtagadod tőlük? A választás a kezedben van. Ha jobban belegondolunk, minden más is…
© 2004 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Electronic Arts, EA, Challenge Everything, EA GAMES, the EA GAMES logo, The Sims, Maxis and the Maxis logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.



PC CD-ROM
The Sims 2
7+
Megjelenik Szeptember 17-én
www.thesims.com
http://hungary.ea.com
#1 Sequel to the PC Game of All Time!
PC CD-ROM
EA GAMES
Challenge Everything

Süss fel, nap(alm)...

ShellShock Nam '67

fejlesztő guerrilla kiadó eidos interactive web www.shellshockgame.com

A Guerilla holland fejlesztőcsapata teljesen új a szakmában. A multiplatformos ShellShock Nam,67 az első játékuk, melyet még idén a kizárólag PlayStation 2-n megjelenő Killzone követ majd.

A Halo-gyilkosnak kikiáltott (huh, ez a kijelentés azért, valljuk be, mosolyra ad okot) PS2-es Killzone készítőinek első játéka egyértelműen a Medal of Honor babérjaira tör... vagy legalábbis szeretne törni. A Killzone-nal már a bemutatkozása előtt nagy ismertségre szert tett Guerrilla csapatának munkája a szuperlatívuszokkal teli beharangozók ellenére azonban egyelőre a legnagyobb jóindulat mellett is csupán jó alapnak tűnik, amit minimum 200%-kal kell feljavítaniuk ahhoz, hogy az év végén megjelenő „Halo-gyilkos" ne varázsoljon az orcánkra kárörvendő vigyort.

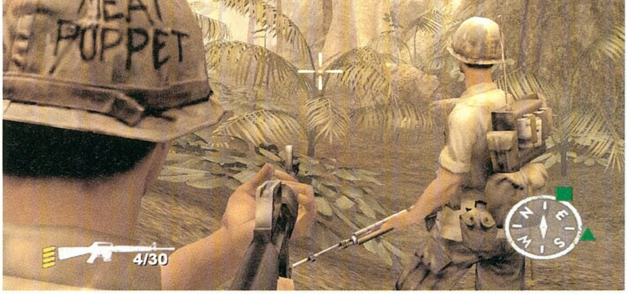
"A ShellShock néha kimondottan jó, néha viszont olyan kínos, mint a vietnami háború volt az USA számára..."

Forget Medals, Forget Honor

Ezzel a frappáns mondattal reklámozta az Eidos a vietnami háborút feldolgozó akciójátékát, melynek sajtófotóiból és renderelt képeiből minden idők egyik legbrutálisabb háborús játékának képe rajzolódott ki előttünk – így nem véletlen, hogy szerkesztőségünk brutálisabb lelkivilágú fele tűkön ülve várta a játékot (az igazat megvallva a galamblelkű Gaben kivételével mindenki kíváncsi volt a ShellShockra). Örömmel jelenthetem, hogy a készítők ezen a téren betartották szavukat, ám mégsem azt a végeredményt kaptuk, amit vártunk. A nagy vérengzés lelkét jelentő sérülési modellezés ugyanis szánalmasan gyengére sikeredett. A golyózápor közepette leszakadó végtagok és szétrobbanó fejek látványa így inkább mulatságos, mint elrettentő, ráadásul minden egyes szerv mindig ugyanúgy szakad le a testről, így három perc játék után az egész küzdelem állati unalmassá válik (főleg annak tükrében, hogy a több mint négy éves Soldiers of Fortune mindezt csípőből, és nagyságrendekkel látványosabban produkálta). Mindezzel igazából semmi baj nem lenne, ha a készítők változatos és taktikus játékmenettel feledtetnék a nagy dérrel-dúrral beharangozott háborújukat, ám a beígért elképzeléseknek sajnos csak a töredékét sikerült megvalósítaniuk.

Próbáljunk eltávot kérni!

A ShellShock játékmenete alapjában véve nem rossz. A küldetések kezdete előtt vietnami bázisunkon eldiskurálhatunk az eligazítás vezetőjével, megcsodálhatjuk az ápolónők formás combjait, és kipróbálhatjuk a küldetések teljesítésekor használatba vehető fegyverarzenál minden tagját (sőt, a rossz nyelvek szerint olykor erotikus vágyainkat is kielégíthetjük a legősibb mesterséget űző hölgyek segítségével). Az eligazítás után változatos pályákon kell különféle feladatokat megoldanunk (a szokásos gerilla fészkek megtisztításától kezdve túszszabadító akciókon keresztül a földalatti bunker-



Most súlyos pusztítást fogunk végezni a helyi flórában és faunában

A köd besegít az engine-nek...

harcokig) kis csapatunkkal, akik egymással kommunikálva összehangoltan próbálják kifüstölni a vietkongokat. Sajnos mi semmiféle módon sem befolyásolhatjuk társaink viselkedését. A bevetések során sok esetben találkozhatunk a háborús filmekből már jól ismert csapdákkal, melyek hatástalanításához egy kisebb ügyességi feladatot kell rövid idő alatt megoldanunk. Ha ez nem sikerül, jó esetben HP veszteségre, rossz esetben pedig hősünk mérsékelten hősies halálára kerül sor. Az apró ügyességi feladatok egyszerűségük ellenére jól funkcionálnak, és mindig jókor törik meg a már-már monotóniába fulladó öldöklést. Ugyanezt a funkciót látják el a pályatervezésből adódó nehézségek, melyek sok esetben lehetetlennek tűnő feladatok elé állítanak. Ilyenkor mindig érdemes átfésülni a harcmezőt az adott feladat végrehajtásához optimális fegyver után, és azzal újra nekirugaszkodni. A játékmenet legnagyobb hibájának a járművek hiányát érzem. Míg más hasonló játékokban 2-3 pályánként beülhetünk egy jármű volánja mögé, vagy elfoglalhatjuk valamilyen előre letárolt útvonalon haladó egység géppuskafészkét, addig a ShellShockban erre semmiféle lehetőségünk sincs (leszámítva a statikus, telepített lövegeket). Ha a készítők legalább egy kis energiát fektettek volna a játékelemek kibővítésére, a cikk végén szereplő összpontszám legalább 4-5 százalékkal magasabb értéket mutatna. A játékmenet tehát aránylag rendben van, bár semmi kiemelkedő ötletet nem tartalmaz, mégis jól ellennénk vele, ha a programozók által írt mesterséges intelligencia nem rombolná porig az összképet. A gépi ellenfelek ugyanis logikátlanul, össze-vissza törnek életünkre, bután megállnak előttünk várva a kaszást, és felelőtlenül, bajtársaikat figyelmen kívül hagyva hajigálják a gránátokat, amik az esetek többségében több kárt tesznek bennük, mint bennünk. Ezek a jelenetek már önmagukban elég bosszantóak, ám amikor saját csapatunk tagjai teszik ugyanezt, akkor legszívesebben a vietnami dzsungel poklá-ba kívánnánk a fejlesztőket. Bajtársaink a fent említett banális jeleneteket több esetben is képesek megfejelni, amelyek közül a legidegesítőbbel akkor találkozunk, amikor mozdulatlanul állva vagy fekve folyamatosan lőjük a vietkongokat, valamelyik bajtársunk pedig se szó se beszéd, beáll a tűzvonalba majd természetesen rövid úton elhalálozik. A ShellShockot játszva végig a Command and Conquer: Renegade rémlett fel lelki szemeim előtt, ahol ugyanúgy minden adott volt a sikerhez, de az AI ostobasága pillanatok alatt képes volt feledtetni a játék erényeit (az igazsághoz azért hozzátartozik, hogy a Renegade-ben jóval több potenciál volt, mint a ShellShockban – így a csalódást is értelemszerűen nagyobbnak éreztük).

Nem elég vietkong horda, még a parlagfűre is allergiás vagyok...

Konzol-alapok

A ShellShockot a Guerrilla nem titkoltan a Killzone főpróbájának tekintette. Itt debütált a grafikus és fizikai motor, valamint a mesterséges intelligencia. A PlayStation 2-es alapok azonban hál'istennek csak nyomokban látszanak a PC-s ShellShockon. A játék grafikája ugyanis egészen pofásra sikeredett! A buja aljnövényzet, a sejtelmesen gomolygó köd, a napalmtámadásoktól tűzbe borult vidék, az aránylag sok poligonból álló ellenfelek, és a sűrű erdő egészen impozáns képet fest, s bár nem veszi fel a versenyt a külső terek megjelenítésében etalonnak számító Far Cryjal, a képi világ mégis felülmúlta várakozásainkat. Egyetlen apró negatívumnak a PS2-es múltból fakadó folyamatos tájépítést róhatjuk fel (ezt PC-n némi plusz programozói munkával könnyedén kiküszöbölhették volna). A ShellShockot játszva sok esetben a szemünk láttára „nő" ki a földből az aljnövényzet és a különféle tereptárgyak. Nem örülhetünk azonban ennyire a játék körítésének láttán. A hangulatos renderelt animációk és a hanghatások még átcsúsznak a rostán, de az ormótlan célkereszt és a játékmotorral készített átvezető jelenetek ugyanolyan gyászos képet festenek, mint a már sokat emlegetett mesterséges intelligencia.

Halo-gyilkos... ugyan már!

A cikkben már sokat emlegetett Killzone elvileg a Sony válasza a Microsoft-féle Halóra. A csapatorientált FPS (egy négy főből álló elit alakulat tagja vagyunk) a PS2 képességeihez mérten bámulatos látványvilágával már az első előzetes képek megjelenésekor elkápráztatták a világsajtót, fókuszba helyezve a Guerilla fejlesztőcsapatát, és annak első munkáját, a ShellShockot. Így a hatalmas várakozásnak köszönhetően sokkal nagyobbat csalódtam, és szomorúan kell kijelentenem, hogy a ShellShock PC-n sajnos csak gyenge közepes akciójáték, amely nem tud, de szerencsére nem is akar többnek látszani annál, mint aminek szánták. A Guerrilla munkája ettől függetlenül megérdemli a dicséretet, hiszen első szárnypróbálgatásaikról van szó. Biztosra veszem, hogy a derék hollandok tanulnak a hibáikból és a Killzone-nal még magasabbra teszik a lécet.

Ha szereted az egyszerű akciójátékokat, a ShellShockot mindenképpen érdemes kipróbálnod, ha azonban ugyanebben a témában komolyabb, mélyebb programra vágysz, adj egy esélyt a Vietcongnak. Ígérem, nem fogsz csalódni benne!

Sasa

Forrest Gump is megmondta: Vietnam maga a Pokol!

grafika	18/25
zene	12/15
játékélmény	28/40
kategórián belül	09/15

70%

összhatás 3/5

+ hangulatos grafika
+ ötletes minijátékok

− nevetséges sérülési modell
− végtelenül buta AI
− egyhangú játékmenet

Conflict Vietnam 69%
Battlefield Vietnam 88%
Joint Operations 82%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 3 GB HDD

Vietnamba kéne menni

Conflict: Vietnam

fejlesztő pivotal games **kiadó** sci **web** www.conflict.com

Az angol Pivotal Games kemény magja a Pumpkin Studios cégére alatt készült Warzone 2100 forradalmi stratégia-csodával mutatkozott be '99-ben. A kritikusok a 3D motortól és a játéktechnikai újításoktól aléltan osztogatták a 90% feletti értékeléseket, az Eidos meg az alacsony eladásoktól leverten zárta be a céget. A srácok 2000-ben valami pénzügyileg jövedelmezőbbe fogtak – a Conflict sorozatot mostanság eladja a CNN, a szakmai becsületet meg konzerválják az ifjúkori lelkesedés eredményei.

A játékipar nagytotálból néha úgy fest, mint a sáskajárás. Műfajról műfajra, témáról témára vándorol a trend, keresi a szép zöld, vagy már újra viruló mezőket, s ha rátalál egyre, nem hagyja ott, amíg tövig nem legelte. Négy éve lehetett, hogy elgondolkodtam: Vietnam vajon miért nem került még terítékre? Túl frissek a sebek? Túl sok poligon kellene a dzsungel megvalósításához? Valamiért tabunak látszott... Aztán rájöttem, hogy nem, tabuk egyáltalán nincsenek, csak az ezredfordulóig valahogy mindig találtak a sáskák elég füvet máshol. Azóta viszont éhes és jóllakott mind idejár legelni – immár az eddig Irakon hizlalt Conflict sorozat is. A következőkben megpróbáljuk hazaküldeni.

Nem mintha óriási gondok lennének vele, esetleg elenné más elől talajt. Csak azért, mert tizenkettő egy tucat. A Conflict harmadik éve centire ugyanúgy működő akciósorozat, amely egy helyett négy katona szerepeltetése által taktikai csapatjátéknak álcázza magát, s évente változó alcímmel és kirakatkatonával a dobozán ül a bolti polcon, megvételre várva. Minimál-design, minimál-technológia, de kellemesen gördülékeny, idegesítő hibáktól megtisztított játékmenet; a módszer meglepően eredményes! Eddig mind a két katonás dobozból jó sok fogyott – bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy a fejlesztők, mivel az Öböl-háborút dolgozták fel, a téma felelevenítéséért egy halk köszönömmel Donald Rumsfeld úrnak is tartoznak –, s feltehetőleg, ha nem is az eddigiekhez felérő méretekben, de így lesz ez harmadszorra is.

Jó reggelt, Vietnam!

A fentebb meglehetős egyszerűséggel letudott műfaji körülhatárolás ellenére a játékmenet az egyedüli eleme a Conflict-szériának, amelyik igyekszik némileg eredeti karaktert húzni a sorozatra. A kezdetekkor kezünk alá adott négy katona (melyek mindegyike más erősséggel bír, de tehetségüket a küldetések közt a teljesítmény alapján kiosztott tapasztalati pontokon keresztül mi menedzselhetjük) nem erről tanúskodik. Az sem most fordul elő először, hogy tárgyaikat cserebérélhetjük, vagy ami lényegesebb, hogy bármikor bármelyikük felett átvehetjük az irányítást, s a többieket rajta keresztül tetszőlegesen mozgathatjuk, adhatunk parancsot lapulásra, tüzelésre, adott pont vagy személy védelmére, géppuska vagy jármű használatbavételére. Meglepőbb, hogy mindez abszolút olajozottan, kifogástalan kényelemmel működik, a csapattagokat sokszor a játékosénál (elnézést, ez szigorúan szubjektív kijelentés lesz...) is fejlettebbnek bizonyuló gépi intelligencia vezérli. A 14 küldetés is a megszokott mederben folydogál. Szép szélesre vájták már ezt az elmúlt évek: a pontról pontra gyilkolva haladást kellemesen dobják fel a célszemély védelmét, tárgy megfújását, célpontok megfestését, menekülést (időre természetesen), vagy épp visszavonulást, s egy pozíció kitartó védelmezését előíró körülmények – néha féktelen, gépjárműves kaszabolás adta lendülettel felfrissítve. A fenti ismérvek az akciójátékokkal foglalkozók többsége előtt tisztességesen megvalósított standard kommandós csapatjátékot rajzolnak ki, s a játékmenet némileg eredeti karakterének még nyoma sincs.

> **"Desert Storm pepitában: a témaválasztás jobban megy a Pivotalnak, mint a játékfejlesztés..."**

Ha csak ilyen esőt tud az engine...

...akkor miért kellett Irakból pont a dzsungelbe vinni a játékot?!

Mi az a zöld felhő? Fradi-meccs van, vagy bedobtunk valami vegyi fegyvert?

A feketeleves

A pályák felépítése sajnos a legkevésbé sem támogatja a kommandós stílust. Egy-két kivételtől eltekintve lineáris előrenyomulást kívánnak, még a dzsungelbe is szűk folyosókat fektetve. A csapatelhelyezkedésre érzékeny terepek és a trükkös megoldási lehetőségek hiányának felemlegetése azok után, hogy csenevész fák törzsei, vagy egy-egy nagyobb páfrány is képes felfedezőkedvünknek megálljt parancsolni, és az előre kiszabott ösvényre visszakényszeríteni, szinte kicsinyességnek tűnik. A legtöbb játékban persze ugyanígy nem kísérleteznek a szabad útvonalválasztás illúziójának megteremtésével, a módszer talán erdőkben, tisztásokon járva bántó. Ami igazán eltéríti a sejtett iránytól a játékstílust, az az, hogy az előre megszabott útvonalakon bármit is teszünk, bárhogy is lopakodunk, kúszunk-mászunk, előre megszabott mennyiségű ellenféllel kell konfrontálódnunk, végső pofonként pedig fel kell ismernünk: ez a mennyiség igen gyakran végtelen. Vagyis minél gyorsabban jutunk át az adott területen, annál kevésbé fog fájni. S ha fáj is, akár annyira, hogy kifekszünk tőle, csak segítségért kiáltunk, vagy csapattagváltással benyomjuk a szerencsétlennek a medikitet, és újra jöhet a mehet – csak a teljes osztag halála a halál. (Igaz, a teljesen eszelős előrehaladást az útra fektetett csapdák és az erősen limitált mentésszám igyekszik visszafogni.) Ennyit tehát a tervezés szépségeiről, csapattagjaink képességeinek maradéktalan kiaknázásáról, az alapos kivitelezés élményéről. Cserébe legalább nyilvánvalóan az ellen sem érezhet ilyesmit... Nem nélkülöz ugyan minden, emberre jellemző viselkedésformát, de tény, hogy nem guggol a bozótban, vagy csal kelepcébe, hogy halálos ijedelmet okozhasson, hanem többnyire jön, meglát, és tüzet nyit. Néha gránátot dob és elfut, de nyilvánvaló, hogy amit csapattársainktól nem sajnáltak, annak javát az ő agyukból kispórolták.

Ketten a világ ellen

Ellenséges pixelek a láthatáron!

Vietnam menő témának bizonyul ma is - Angliában a Conflict Vietnam és a ShellShock az eladási listák 2. illetve 3. helyét foglalja el - PC-n csak a Doom 3, konzolon pedig a Burnout 3 előzi meg a vietnami akciójátékokat.

Konfliktuskezelés

A Conflict Vietnam vitathatatlanul eredeti, progresszív arcade akció. A többi részlet ehhez asszisztál. A fegyverválasztéknak ugye nincs lehetősége eredetieskedésre; korhű darabok, töméntelen mennyiségben, késtől a gránátig, pisztolytól a gránátvetőig, jenki és vietkong közt – ölni mindegyikkel lehet. A látványról, a sorozat esetében hagyományosan, lényegesen többet érdemes írni. Technikailag épphogy súrolja a középszintet, az utóbbi évek shader-mágiájától mereven elzárkózik, a szemnek mégis egészen kellemes. Ahogy a játékmenet sem fog meg sokat a háború közemlékezetben jelenlévő formájából, úgy a grafikusok is inkább afféle játék-Vietnam megalkotásával múlatták az időt úgy, hogy azért néha beugorjon az Apokalipszis most, a Full Metal Jacket, a Szakasz vagy a Szarvasvadász, lehetőleg a lehangoló dramaturgia nélkül. Minden indáról, fáról, faluról, bázisról, ősi templomról, városról sugárzik, hogy nem reprodukálás céljára, hanem annak a pár percnek a hangulatossá tételére születtek, amig végighaladunk rajtuk. Meg ne nagyon álljunk, mert annyira azért nem szépek! Az audio megvalósítás is kettős – az innen-onnan, táskarádiókból áradó Led Zeppelin, Hendrix, Jefferson Airplane, Janis Joplin és Stones azt a hatást kelti, mintha az egész beatkorszakot bevásárolták volna, rendszeres háttérzene még sincs. Feltehetőleg ha sokáig ácsorognánk az enyhén sistergő fémdobozok mellett, előbb-utóbb rájönnénk, hogy Jagger helyett a helyi báli zenekar sztárja dudorászik, de ez az, ami itt igazán nem számít. Ami igen – a korhatár megszabásánál legalábbis feltétlen –, az a félresikerült kezdeményezés, mely a katonaság egyszerű szójárásával próbál autentikus hangulatot teremteni. Nem hiszem el, hogy született még egy olyan játék, amelyben ennyit, és ilyen intenzitással káromkodnak – az audio fájlok 200 megájából legalább 50 az univerzális, f kezdőbetűs szó különböző variációit kell, hogy tárolja... Bár még nem hallgattam a vietnami flórát, elhiszem, hogy a környezeti zajok sok lehetőséget nem kapnak a kiemelkedésre, arra viszont, hogy a fegyverhangok és a beszéd hangminősége az átlag alá süllyedjen, nincs mentség.

Végső soron a Conflict-sorozat legújabb tagja idei-óráig élvezhető, különösebben senkinek sem ajánlott, mégis sok mindenki által vásárolt játék. Én, ha bárki helyében lennék, s nem a magaméban, nem tölteném az időm vele...

Lucas Z

Elmaradt konfliktusok

A 2002 őszén megjelent Conflict Desert Storm jó érzékkel az Öböl-háború Irakját varázsolta játszótérré, s az egy évre rá érkező folytatásnak sem volt szíve elszakadni a sokszázezres eladások által megszerettetett tereptől. Akkoriban még azt rebesgették, hogy ugyan nem a háború hadműveleti kódja alatt, s talán nem is Irakban, de a Közel-Kelettől el nem távolodva fejlesztgeti tovább a sorozatot a Pivotal a bevált recept szerint, még legalább két rész erejéig. Most ugyan megcsapta őket a „dzsungel szele" de ez még nem valószínűsíti, hogy terveiket örökre sutba dobták...

grafika	19/25
zene	09/15
játékélmény	28/40
kategórián belül	10/15

69%

összhatás 3/5

\+
- Kellemes csapat AI
- Változatosságra törekvő feladatok
- Bugmentes

–
- Hiteltelen ellenfelek
- Állandóan özönlő ellenség
- Szűk hely a taktikázásnak;

Desert Storm II 78%
Battlefield Vietnam 88%
BHD: Team Sabre 70%

Minimum gépigény: P3 800Mhz, 128MB RAM, 32 MB VRAM, 1,8 GB HDD

Ha elindul a vonat, a szívem majdnem megszakad...

Chris Sawyer's Locomotion

fejlesztő chris sawyer **kiadó** atari **web** www.atari.com/us/games/locomotion/pc

i Chris Sawyer hírnevét szállítmányozással kapcsolatos játéka, a Transport Tycoon alapozta meg. A szupersikeres Rollercoaster Tycoon 1-2-ben is ugyanazzal a csapattal dolgozott, mely egy szál grafikust (Simon Foster) és egy zeneszerzőt (Allister Brimbale) foglalt magába a fő kóderen kívül. Chris neve védjegy: a családias hangulatú ultrakompakt csapat metódusáé.

Chris Sawyer neve főként azoknak lehet ismerős, évekkel ezelőtt elkapott a Rollercoaster Tycoon őrület, és be is szerezték az azóta megjelent kisebb-nagyobb kiegészítők hadát. Chris bizony mindig tudta, mit tesz, a neve nem véletlenül ér a maga területén legalább annyit, mint Sid Meieré a sajátján. Ha szívetek mélyén visszasírjátok a kellően mély mikromenedzsmenttel rendelkező, építgetős, valósidejű stratégiai játékokat és már rongyosra harapdáltátok a Transport Tycoon lemezeit, ne habozzatok tovább: vegyétek meg a Locomotiont, nem fogtok csalódni. Kellő mennyiségű chips és kóla társaságában nagyobb élvezetet nyújt majd, mint gondolnátok. Hogy miért? Mindjárt kiderül...

Vonat vagy roller? Hogy is van ez?

A játék alapja az évek óta jól ismert építkezős szisztéma. Tutorial nincsen, de szükség sincs rá, a mélyvíz a legjobb módszer mindig mindenkinek. Aki nem üvölt fel az első 15 percben, az Alt + F4-en való tapicskolást a legközelebbi FPS ikonja után történő kutatással egybekötve, biztos vagyok benne, hogy hosszú órákon át fog hümmögve, állat simogatva üldögélni a gép előtt. Nem véletlen, hiszen Chris Sawyer megint annyira könnyen függőségbe hajszolja a stílusra fogékony játékosokat, hogy az szinte utánozhatatlan. A Transport Tycoon rivalizációs modellje és a Rollercoaster Tycoon kiforrott kezelőfelülete egyesül a Locomotionben, nem is beszélve az évek óta messiásként várt multiplayer opcióról. Nincs is jobb annál, mikor LAN-on, vagy az interneten mérheti össze az ideális szintet felülről súroló, s ezt már csak jövedelmezőségben felülmúló játékelméleti tudását két szórakozni vágyó ember! A cél minden esetben egyforma: az adott közlekedési és szállítmányozási eszközökkel minél nagyobb profit és népszerűség elérése. Földön, vízen, levegőben egyaránt lehetősége van a játékosoknak arra, hogy minél zsírosabb üzleteket hozzanak össze.

A Transport Tycoonhoz hasonlóan, eleinte érdemes a szén és egyéb fosszilis tüzelőanyag szállítását választani (ugyanis a legtöbb térképen közel találhatóak egymáshoz az erőművek és a szénbányák), ezzel megalapozva az első hasznosabb, és nem utolsó sorban profitáló útvonalat. Nem véletlenül Locomotion a játék neve, elsősorban a vonatok használata ajánlott, tulajdonképpen az összes többi (személyszállítás HÉV-vel, teherautós-tartálykocsis hozom-viszem, iszonyat lassú hajós kecmergés és még sorolhatnám) mind gyengébb valamilyen téren, leginkább sebességben. A vonatok, ha jó minőségű sínekkel és okosan megtervezett (kevésbé emelkedős szakaszok – inkább vegyetek drága viaduktot, mint hogy hullámvasút érzése legyen az út során a széndaraboknak amiket szállítotok...) útvonalakkal operáltok, biztosan sikerül olyan stabil bőségszarut alkotnotok, ami már önműködő, és lehetőséget ad a játék legmeghatározóbb részének elkezdésére: a kreatív tervezésre.

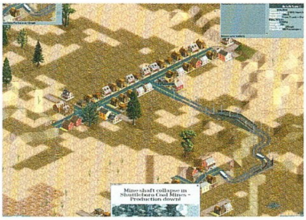
Játékmeneti összkép

A tetszés szerint beállítható nehézségi fokozat határozza meg, hogy mely pályákon mennyi ellenfeletek akadhat, mennyire agresszívan törnek jövedelmező vállalkozásotok romba döntésére, és hogy mennyire szétszórva helyezkednek el a több pénzt hozó ipari területek. Értelemszerűen pontosan ugyanúgy működik a játék mechanikája, mint a korábbi menedzserjátékokban, így nem lesz nehéz összehozni a papírgyártó üzemet a fakitermelő egységekkel. Nagy pénz igazán akkor üti majd a markotokat, ha már van annyi tőkétek, hogy távoli területeket kössetek össze, ezzel bekapcsolva a felkapottabb régiók vérkeringésébe

Száz vasutat, ezeret!

Az ifjú Michael Jackson kalandjai az energetiaki iparban

Döbbenetes, hogy ez a játék...



...így néz ki, de mégis jól

olyan félreeső helyeket, melyeknek a fejlettsége jócskán rosszabb, mint a nagyvárosoké. Előbb-utóbb virágzani kezd minden, attól függően, hogy mennyire igényes és hasznos tömegközlekedést, illetve ipart teremtetek a környékükön. A legutolsó kis halászfalu is olyan szinten kezdi önteni a piciny, 2-3 egységnyi vasútállomásra érkező, utazni vágyó embereket, hogy nem győzitek majd bővíteni 5-10 cella méretűvé a várót, ahova aztán beállhat a monstre, nyolc darab duplavagonos, kétmozdonyos személyszállító Kánaán-expressz. Ha hosszabb egy állomás, a ki- és berakodás (ezzel együtt a ki- és beszállás) is exponenciálisan gyorsul, úgyhogy amikor csak tehetitek, legalább 4-5 egység hosszú csarnokot tervezzetek vonataitok számára. A busz és HÉV-megállók annyival könnyebb helyzetben vannak, hogy bárhol elhelyezhetők a városokon belül, így nincs gond azzal, hogy extra pénzt vinne a megállók felhúzása. Ennek ellenére a HÉV csak rövidebb távolságok összekötésére jó, a buszok szinte semmire sem, a repülőgépek pedig csak a végjátékokban hasznosak, amikor már annyira kusza a terep a 12 ellenfél és a saját vállalatunk úthálózataitól, hogy egyszerűbb a két állomásra kiadni a zsáknyi zöldhasút, mint kisilabizálni, hogy mi szabad terület még és mi nem.

?

A játék (talán bocsánatkérésként a grafikáért) a budget árkategóriában indul harcba a játékosok kegyeiért. Ez Amerikában kb. 30 dollárt, nálunk 8000 forintot jelent (ilyen árfolyamon mi is szívesen elpasszolnánk a zöldhasúinkat...)

Az irányítás nagy bánatomra nem sikerült a legjobban – annak ellenére, hogy volt már miből tanulni. A Transport Tycoon ezen a területen még mindig verhetetlen, úgy látszik. Sokszor zavaróak a fák, melyek eltávolítása az egyetlen mód ahhoz, hogy látni lehessen, mi is kanyarog alattuk. A földalatti építkezés ugyan nagy ötlet, de hagy némi kívánnivalót maga után a kissé átgondolatlan építési klikktenger – arról nem is beszélve, hogy spirális alakban az egekig emelhető bármelyik út. (Vajon a Rollercoaster Tycoon motorjának volt valami köze a Locomotionhoz? Hát hogyne...) Ezek ugyan apróságok, mégis órák kérdése, mire megtanul normálisan vasúti sínt építeni a játékos, egy már meglévő változtatása pedig külön horror-élmény.

Ami tetszett, és ami nem

Még mindig ámulatba ejtő, amikor sok száz kis pixel rohangál a képernyőn, mind egy-egy feladatra koncentrálva, és pénzt keresve a játékos cégének, a Settlers óta mindig mosolyt csal az arcomra ez a látvány. A masinériák füstölnek, pöfögnek, zakatolnak, felrobbannak, szörcsögnek a monitoron, közben pedig feszítetten végzik monoton dolgukat. Ahogy telnek a játékbeli évek, újabb és újabb modellek és találmányok színesítik a felhasználható járművek palettáját, ezzel is optimálisabbá és hatékonyabbá téve a már meglévő úthálózatokat és versenyhelyzetet. Chris Sawyer nem tétlenkedett: minden a helyén van, noha néhány programhiba, és a tény, hogy ez egy felső budget kategóriás játék kevés tőkéből, néhány ember termékeként, ott lebeg az egész Locomotion szellemisége felett. Mindenképpen elismerésre méltó, hogy pár emberrel körülvéve, dollármilliók nélkül is képes valaki olyan játékokat alkotni, amik napokra lekötik a figyelmet, és nem végzik a polcon az első install után. Ennek ellenére sajnos nyilvánvaló, hogy a Locomotion nem az a játék, amit sokan vártak. A Transport Tycoon Deluxe verziója kiforrottabb, logikusabb és sokkal jobban kiegyensúlyozott volt, mint a Locomotion. A deluxe patch kiadása után a rajongók már-már tökéletesnek érezték az összképet, és azt várták, hogy a Locomotion majd még egy fokkal magasabbra helyezi a lécet. Akármennyire nehéz elismerni, (noha a grafika nem számít sokat az ilyen és ehhez hasonló játékoknál), azért az mégiscsak sok, hogy alig sikerült szebbre a Locomotion, mint a TT Deluxe! Nem csak ezen a téren mutat kevés előrelépést a játék, hiszen alig találni benne olyan ötletet, vagy újítást, melyet ne használt volna már fel korábban valamilyen formában a játék elődje.

A hardcore Transpot Tycoon rajongók biztos jól ellesznek vele, azok a fiatalok (vagy épp idősebbek) pedig, akik most ismerkednek a menedzserszimulátorokkal, mindenképpen próbálják ki, maradandó élményt fog nekik szerezni.

-=Flatline=-

grafika	11/25
zene	07/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	13/15

70%

összhatás 3/5

\+
- Részletes menedzsmentlehetőség
- Rengeteg jármű
- Magával ragadó játékmenet

–
- Rusnya grafika
- Egységegyensúly hiánya
- Csak kétszemélyes multiplayer

Transport Tycoon 88%
Rollercoaster T. 2 75%
Railroad Tycoon 3 85%

Minimum gépigény: P2 500 MHz, 128 MB RAM, 8 MB VRAM, 85 MB HDD

PC Dome

PC Dome online shop

aktuális ajánlatunk

Call of Duty: United Offensive	6990 Ft
Catwoman	11990 Ft
Chris Sawyer's Locomotion	7990 Ft
Port Royale 2 (H)	9990 Ft
Richard Burns Rally	7990 Ft
Shade: Wrath of Angels	10990 Ft
Spellforce: The Breath of Winter	6990 Ft
Star Wars: Battlefront	10990 Ft
The Sims 2	12990 Ft
Transport Giant	7990 Ft

deluxe csomagok

Call of Duty Deluxe	12990 Ft
Civilization III Deluxe	5990 Ft
D-Day + Afrika Korps (H)	9990 Ft
Heroes of M&M IV csomag	6990 Ft
NeverWinter Nights Deluxe	6990 Ft
Operation Flashpoint GotY	5990 Ft
Rollercoaster Tycoon 2 Deluxe	5990 Ft
Sudden Strike Anthology	5990 Ft
The Sims Double Deluxe	11990 Ft
Uru: Complete Chronicle	7990 Ft

akciós termékek

Beyond Good and Evil	2490 Ft
Colin McRae Rally 3	2490 Ft
Enter the Matrix (DVD)	3990 Ft
Haegemonia: A Solon hagyaték (H)	1999 Ft
Imperium Galactica 2	1290 Ft
Pure Pinball (H)	1999 Ft
Runaway: A Road Adventure (H)	1999 Ft
UFO: Aftermath (H)	2990 Ft
Uru: Ages Beyond Myst	2990 Ft
Warlords IV (H)	3990 Ft

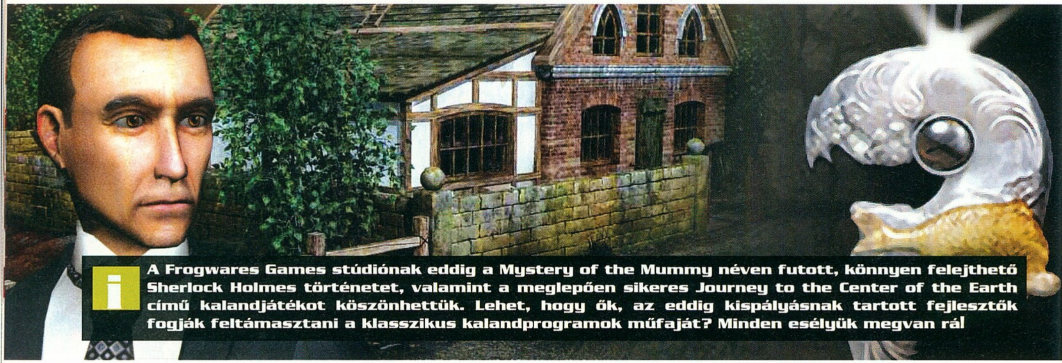
shop.pcdome.hu

A játékokról további részleteket weboldalunkon találsz.
A feltüntetett árak tartalmazzák az ÁFA-t.
(H) = Magyar nyelven. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Békebeli kaland pipával, nagyítóval, ópium nélkül

Sherlock Holmes
The Secret of the Silver Earring

fejlesztő frogwares games **kiadó** digital jesters **web** www.frogwares.com.ua



A Frogwares Games stúdiónak eddig a Mystery of the Mummy néven futott, könnyen felejthető Sherlock Holmes történetet, valamint a meglepően sikeres Journey to the Center of the Earth című kalandjátékot köszönhettük. Lehet, hogy ők, az eddig kispályásnak tartott fejlesztők fogják feltámasztani a klasszikus kalandprogramok műfaját? Minden esélyük megvan rá!

A történet 1897 májusában kezdődik, amikor Sherlock Holmes és hű nyomozótársa (továbbá kalandjainak közismert tolmácsa) Dr. Watson meghívást kapnak Sir Melvyn Bromsby, az iparmágnás Sherringford Hallban tartandó partijára. A viktoriánus elit összejövetelének hivatalos célja, hogy köszöntsék a hosszú iskolaévei után végre hazatérő Laviniát, Sir Bromsby leányát, de csalhatatlan szemű főhősünknek elég egy gyors körbepásztázás a bálteremben ahhoz, hogy tudja: itt valami fontosabb bejelentés készül. Éppen kifejti az ámuló Watsonnak észrevételeit a megjelent társaság összetételéről, a szolgák fura, szorongó viselkedéséről, továbbá az elvegyülni szokásukhoz híven képtelen firkászokról, amikor a házigazda szót kér a pulpituson. Szónoklata azonban a vártnál is rövidebbre sikeredik, egyszer csak lövés dörren, és Sir Bromsby összecsuklik. Az angol arisztokrácia testületileg rombolja le legendás hidegvéréről szóló mendemondákat, ahogy egymást taposva igyekeznek menekülni a helyszínről. Szerencsére Holmes nyugalma most is megingathatatlan (az ópium csodákra képes), Watsonra bízza a vendégek őrzését a rend őreinek érkezéséig, ő maga pedig haladéktalanul megkezdi a nyomozást.

> **„Sherlock Holmes hírnevéhez méltó feldolgozás, ami kalandjátékszegény időkben különösen nagy öröm."**

A történet legfőbb érdekessége, hogy nem eredeti, Sir Arthur Conan Doyle tollából származó sztorival állunk szemben, hanem a Sherlock Holmes mítosz egy fanatikusa, Jalil Amr művével – de nyugodtan kijelenthetem, talán még maga Conan Doyle sem venné észre a különbséget!

Tartalomhoz a forma

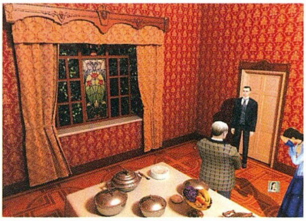
Az Amfora bizonyára megbocsátja nekem, hogy idegen tollal ékeskedem, de a Sherlock Holmes: The Secret of the Silver Earring külleme kapcsán ez a frappáns megfogalmazás ugrott be elsőnek.

A PC Guru szorgalmas olvasói bizonyára emlékeznek rá, hogy anno személyemnek jutott a megtiszteltetés, hogy a Frogwares korábbi portékáját, a Mystery of the Mummyt tesztelhettem. A történet ott is fogyasztható volt, de a gyenge felbontású, 360 fokos panorámaképeken alapuló kalandjáték formula egyszerűen nem volt méltó Sherlock Holmes történetéhez, ráadásul az erőltetett puzzle elemek is rontottak az összképen. Örömmel jelenthetem: a korábbi gyengeségek orvoslásra leltek, Sherlock új története a Journey to the Center of the Earth motorjának javított változatával kápráztatja el játékosát. Ez nagy felbontású renderelt állóképeket, rengeteg kameraállást és korszerű motion capture technikával megtámogatott mozgású szereplőket jelent. Természetesen a mai kor elengedhetetlen kellékei sem maradhattak el: nagy felbontású, részletes textúrák, élsimítás és valós idejű árnyékok segítik a szereplőket minél tökéletesebben beilleszkedni az előre generált hátterekbe. Csodára azért ne számítsunk, a felbontás növelésével a poligon-szereplők egyre inkább elkülönülnek a háttértől, néhány személy arca kissé elnagyolt és a szereplőkön használt textúrák sem azonos minőségűek mindenhol – de mint tudjuk, tökéletes nem létezik. A bevezető és átvezető animációk nagy felbontásúak, a játék motorja segítségével készültek, de előre letároltak, amire a program elején felvillanó Bink embléma is utal. Kész grafikus motor esetén az efféle fölösleges animációgyártást soha nem értettem, de maradjon ez az én problémám, a mo-

?

A Silver Earring nem kevesebb, mint a 11. Sherlock Holmes kalandjáték PC-n! Eddig a legjobbnak a Case of the Rose Tattoo című '96-os, Electronic Arts-féle feldolgozást tartották, de most könnyen változhat ez a helyzet.

Az a pajesz igen veszélyes...



Kihallgatás a vörös szalonban

Hát ez sem az a kimondott adrenalinpumpáló reflexjáték...

Sherlock gyűjtemények és kiállítások a hálón:

Virtuális tárlatlátogatáson vehetünk részt a http://www.sherlock-holmes.co.uk/ webcímen, ahol korabeli fotók és tárgyak segítségével merülhetünk el a klasszikus Anglia ellentmondásoktól nem mentes miliőjében, és a neves nyomozóról is megtudhatunk eddig talán még nem ismert dolgokat.

Aki még nem olvasta Sir Arthur Conan Doyle klasszikus Sherlock Holmes történeteit, íme egy hely, ahol pótolhatja hiányosságait, ráadásul magyar nyelven: *http://mek.oszk.hu/01700/01769/*

A takarítófiú alibije igen gyanús

zikra amúgy nem lehet panasz, a szereplők csodálatosan élethűen mozognak, sőt még némi mimika is észlelhető rajtuk! Ide kívánkozik a szomorú tény, hogy az átvezető animációknál nem jelenik meg felirat, ami egy cirkalmasabb okfejtésnél meglehetős odafigyelést igényelhet egy angolt nem anyanyelvi szinten beszélőtől.

A hátterek meseszépek, a renderelésre használt textúrák annyira részletesek, hogy minden új helyszínre lépve az embernek óhatatlanul olyan érzése támad, hogy külön műalkotást szemlél, és egy játék talán meg sem érdemelne ekkora törődést. Ezt azonban sürgősen felejtsük el! Igazából minden programnak ilyen igényesnek kellene lennie, csak hajlamosak vagyunk elfeledkezni erről az egyre kommerszebb játékiparban! A váltakozó kameraállások sikerrel idézik a klasszikus Sherlock Holmes filmek hangulatát, a stáblista megtekintése pedig minden szépérzékű egyén számára kötelező: árad a téma iránti tisztelet és az egységes design minden képkockából. A végeredmény: elégedett hátradőlés a fotelben az alkotók és kocsányon lógó döbbent tekintetek a játékosok részéről.

Színészek és szimfonikusok

A szem kényeztetéséről ennyit, most jöjjön másik fő érzékszervünk: a fül. A játékok buktatói között – a játszhatóság után – a második helyen szokott szerepelni az atmoszféra megteremtése, amihez nagyban hozzájárul a jól kiválasztott hang és zene. A Frogwares ezen a téren sem bízott semmit a véletlenre, a korábban már bizonyított Ukrán Szimfonikusok negyven tagja adja elő kiváló minőségben Schumann és Mendelssohn klasszikus műveit. A szereplők hangjait egytől egyig angol színészekre bízták a fejlesztők, a kiejtéssel tehát nem lesz gond. Nem állítom, hogy minden hang tökéletes, de a színvonal mégis az élvonalban helyezkedik el.

Méltóztatna odébb fáradni, Mr. Holmes!

A játék irányítása egérrel történik a point'n'click rendszer hagyományait követve. A pointer alakja intelligensen változik, ha megvizsgálandó tárgy vagy kihallgatandó személy fölé visszük. Főhőseink irányítása (ugyanis néha Dr. Watsont is terelgethetjük a játékban) sajna nem nevezhető tökéletesnek, néha többször is rá kell kattintani a kívánt helyszínre, hogy hőseink végre odabaktassanak. A jobb egérgombbal kattintva a képernyő alján jelennek meg a nyomozáshoz elengedhetetlen tárgyak (nagyító, mintatároló üvegcse, mérőszalag), az összeszedett, de meg nem vizsgált tárgyi bizonyítékok, valamint baloldalon egy könyv. A könyv négy fő részre van tagolva, és tartalmaz minden elhangzott beszélgetést, főhősünk jegyzeteit, a megvizsgált tárgyakat és egy térképet, amelyen a játék folyamán egyre szaporodó helyszínek között tudunk villámgyorsan váltani. Néha az aktuális helyszín részletes térképe is feltűnik, amin nemcsak láthatjuk, merre kószál Sherlock Holmes és Dr. Watson, de válthatunk is közöttük. A Frogwares korábbi próbálkozásaihoz képest jóval kevesebb fejtörő került a mostani Sherlock Holmes kalandba, ezek is inkább az izgalmas történetet hivatottak előrébb mozdítani. Minden nap végén kis kvíz vár ránk, amit főhősünk feljegyzéseinek alapos tanulmányozásával eredményesen meg lehet oldani.

Osszunk, szorozzunk!

A Sherlock Holmes: The Secret of the Silver Earring képében ügyesen, a klasszikus darabokhoz hű stílusban megírt történetet kapunk, pazar köntösben, kisebb hiányosságokkal, és itt-ott zavaró irányítással. Nyugodtan kijelenthetem: a Syberia örökmozgó ügyvédbojtárnője mellett, a pipáján jellegzetesen pöfékelő viktoriánus kori nyomozófejedelem is hozzájárulhat a kalandprogramok új forradalmához. De szép zárómondat lett!

Beton

Holmes megoldotta az ügyet, csak megvárja, hogy Watson is rájöjjön.

grafika	22/25
zene	15/15
játékélmény	32/40
kategórián belül	13/15

86%

összhatás 4/5

+
- Izgalmas történet
- Gyönyörűen renderelt hátterek
- Remekül mozgó karakterek

–
- Néhol bosszantó irányítás
- Kicsit rövid
- Hullámzó minőségű szereplők

Mystery of Mummy 65%
Jack the Ripper 58%
Riddle of the Spinx 71%

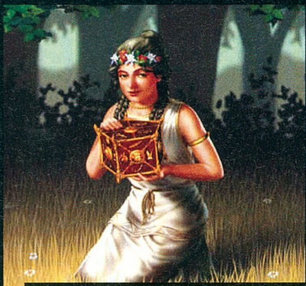
Minimum gépigény: P3 500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB VRAM, 1,2 GB HDD

Annyi klasszikus RPG, FPS, stratégia és szimulátor neve fordult már meg ebben a rovatban, de egy játékfajtáról valahogy mindig elfeledkeztem: nevezetesen a logikai játékok egy időben (a nyolcvanas-kilencvenes évek fordulóján) nagyon is népszerű műfajáról. Ezt pótolandó szóljon ezúttal a rovat a régi idők agytornáiról.

Ezzel játszottunk:

...5 éve: Pandora's Box

Alekszej Pajitnov neve ismerős lehet a stílus rajongóinak: 1985-86 környékén az akkor még szovjet illetőségű táváris harmadmagával megalkotott egy teljesen jelentéktelen és ismeretlen játékot, bizonyos Tetrist. A műfajra fogékony úriember utoljára öt éve hallatott magáról a játékpiacon, amikor a Pandora's Box nevű gyűjteménnyel bizonyította, hogy még mindig érti a dolgát. A kerettörténetet (elszabadult trükkös félistenek elfogása) is tartalmazó programban többnyire régebbi, ismert fejtörők új variánsai jelentek meg. Így a Pandora's Boxban szerepelt 3D-s szobor-puzzle, animált kép-puzzle, domború felületre feszített kirakós játék, és egyéb, főleg nagyítással és forgatással manipuláló ravasz rejtvények. Bár a későbbi szinteken már unalmassá váltak az ismétlődő feladatok (350 feladványon keresztül mindössze tíz feladattípus váltogatta egymást), Pajitnov mester játéka igen élvezetes volt – a műfaj utolsó nagy dobása, mielőtt végleg a shareware kategória és neten kipróbálható, majd megrendelhető játékok piacára költözött volna.


■ Pandora és az ő szelencéje

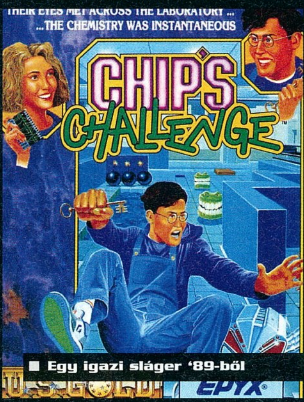
■ Pandora nem viccel

...10 éve: Incredible Machines-sorozat

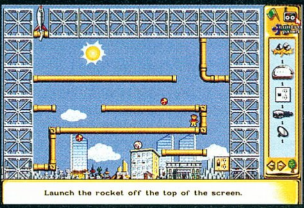
A Sierra egyik legsikeresebb logikaijáték-sorozata az Incredible Machines-széria volt (a másik a Dr. Brain-széria, de azokról már megemlékeztem itt korábban). A kilencvenes évek elején megjelent programban, és annak rajzfilmfigurákkal tuningolt változatában, a Sid & Al's Incredible Toonsban Rube Goldberg furcsa találmányai által ihletett masinák helyes működtetése volt a játékos célja. Ehhez adott volt egy általában meglehetősen csupasz játéktér és néhány alkatrész, amivel ki kellett egészíteni a láncreakció-szerűen működő gépezetet (például ráejteni egy bowlinggolyót egy akváriumra, hogy a szilánkok között fickándozó hal odacsalogassa a macskát, aki útközben bekapcsolt egy elemlámpát, ami megvilágított egy nagyítót, és így tovább). A remek és igen ötletes fejtörők okozta láz 1994-ig tartott: ekkor jelent meg mindkét játék folytatása, a The Incredible Machine 2 és a The Incredible Toon Machine. Mivel a pályaszerkesztés lehetősége ezekben (sőt, már az elődökben is) adott volt, a stílus rajongói a mai napig szórakoztatják egymást a neten a sorozat valamelyik tagjával készített fejtörőkkel.
(Letöltés: http://www.the-underdogs.org/)

...15 éve: Chip,s Challenge

Az első igazi kézikonzol-sikerre, a szép emlékű Atari Lynx platformra készült Chip's Challenge 1989-ben került a boltokba, egy évvel később pedig a PC-s és Commodore-verziók is megjelentek. A számítógép-rajongó kissrác chipek utáni labirintus-hajszáját 150 pályán nyomon követő program akár a későbbi Stoneage, vagy akár a Lost Vikings elődjének is tekinthető. Az útvesztők teljesítése túlmutatott az ügyességi próbákon és az ilyen játékokban megszokott kulcsgyűjtögetésen: a főszereplő Chipnek összetett logikai feladatokat kellett megoldania, tárgyakat, eseményeket és azok következményeit kellett úgy összefűznie, hogy ne akadjon el az adott pályán. A zárt ajtókkal, teleportokkal, pajzsokkal és természetesen rosszfiúkkal teli szintek képesek voltak arra, hogy néhány egyszerű elemből építkezve se untassák a játékost – mi több, a Chip's Challenge hihetetlenül összetett játék volt. Sőt, még ma is az!



■ Egy igazi sláger '89-ből



■ A világ legjobb játékai

(Letöltés: http://www.the-underdogs.org/)

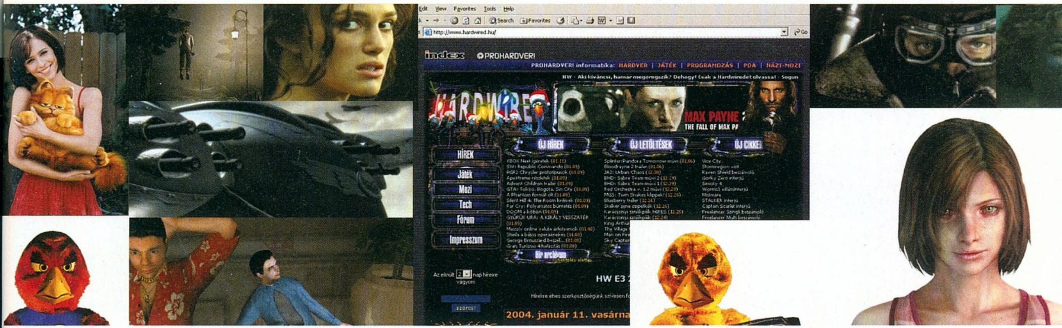
...20 éve: Soko-Ban

Nincs olyan szemeszter a világ műszaki főiskoláin, amelynek végén féléves vizsgaprogramként ne készülne el egy-két Soko-Ban-klón. A logikai játékok történelmében mérföldkő ez a játék, amely a szimulátorairól is híres Spectrum Holobyte jóvoltából éppen húsz éve jelent meg PC, Apple II és C64 platformokra. Amennyire egyszerűek a Soko-Ban szabályai, annyira nehéz is volt néha a játékos feladata: igazi jómunkásember főhősünknek zegzugos szobákban kellett helyükre tologatnia az ott található ládákat, vigyázva arra, hogy azok se a falaknál, se egymásban ne akadjanak el. Állítólag az utolsó, ötvenedik szinten már 40 lépésre kellett előre gondolkodnia a játékosnak, amikor megtette az első lépést! A programban lehetőség nyílt saját pályák létrehozására is, így százra lehetett kerekíteni az agytornák számát, ami akkoriban óriási mennyiségnek számított. A Soko-Banból később a tilitoli programoknak olyan módosulatai nőttek ki, amelyek már önmagukban is kiivták a játékosok megbecsülését (legismertebb közülük talán az Atomix volt, illetve a feljebb említett Stoneage családján is megtalálható ez a húszéves kövület).
(Letöltés: http://www.the-underdogs.org/)

Stöki

Hardwired akták

10. rész



A Birodalom főmágusa önkívülettől rángatózó karmozdulatokkal evezett a bonyolult idézési szertartás örvényeiben. Eltorzult arccal vonaglott a gerincén átvágó energiától. A túloldalnak feszülő idegen hatalom iszonyú mentális nyomása majd szétvetette nyilalló koponyáját. Maga is csodálkozott, hogy nem robban szét a feje, mint a mágustörténelem számtalan balsorsú alakjának. De jól tudta, eddig azért maradt életben, mert mindig ügyelt rá, ne lépjen túl bizonyos határokat. Most éppen semmi sem számított! Nemrég elhörgött bűvigéinek térszaggató ereje némán lüktetett fájdalomgombóccá dagadt torkában. A Gaia fémmagjából előtörő roppant energiasugár minden józan gondolatát félresöpörte. Az irdatlan lendületű folyam megállíthatatlanul zúgott végig testének éteri csatornáin és a tetőfokra emelte eksztázisát. Mágikus hatalmának maradéka vulkánból előtörő lávaként messze kirobbant belőle, majd ahogy akaratának fekete lángjait elnyelte a mindenség, a varázslatszikrák is tovatűnő csillámokká enyésztek. Megadóan fogadta, ahogy elméjének fáradt csápjai lendületüket vesztve visszahúzódnak. Bűverejének mezeje pillanatok alatt összeomlott. Két szívdobbanás után már közönséges hús és csonttömeg volt csupán pislákoló mágiájának haldokló fénykörében. Megroskadt ültében. Karjai erőtlenül oldalához hullottak. Zúgott a feje és csillagokat látott a megerőltetéstől. Panaszos sípolást hallott valahonnan. A szúró fájdalomból rájött, hogy saját elkinzott tüdeje próbálja szedni a levegőt. Égető bizsergés gyúlt a nyakszirtjénél, s kúszva indult le a gerince tövéig. Ebből halálos bizonyossággal tudta, sikerrel járt. Újra felszakította hát a téridő szövetét! Kíváncsian kinyitotta fájó szemeit és belebámult a pentagrammáján túl gomolygó, végtelenül mély sötétségbe. Kék tűzben izzó csillagokat keresett. Ám legnagyobb megrökönyödésére szénfekete semmibe szőtt vékony fénytűket talált. Hát ezek meg micsodák? Jól ismerte misztikus portyázásai területét. Mindenhol ismerős alakzatokká olvadó csillagszőnyegnek kellett volna remegnie! Látóterében ekkor megmoccant valami. Jeges borzongás hasított belé hirtelen. Meg mert volna esküdni rá, hogy előbb az a különös fénycsíkokkal szabdalt sötétség éhesen felé fordult! Mintha visszabámult volna rá. Vészharang kondult elméjében. Ez nem az a hely volt, amit előzőleg gondosan feltérképezett! Elhülve meredt az előtte kavargó feketeségre. Az átjáró ekkor hangos reccsenéssel kitágult, végső méretére duzzadt, majd szuszogva megállapodott. Mélyéről enyhe léghuzatot követően sűrű, kísértetmiazma tört elő. A Kapu nyitva állt.

> **"www.hardwired.hu a szőrmadarak, és a legfrissebb játékhírek birodalma."**

A fáradt, zászlóvásznat hordozó követ úgy zsugorodott össze, ahogy lábai vitték céljához közelebb. Végre odaért és egyszeriben megdermedt, mint a fiatal nyúl, amely önfeledt ugrándozás közepette véletlenségből éhes farkas elé hemperedik. Az előtte kősziklaként meredező barbár hadúr legalább két fejjel magasodott föléje. Elképesztő kötélcsomókba gabalyodó izomzatát a felszínen duzzadó erek ízelt kötegekre osztották. A birodalmi fővárosban látott ehhez hasonló, művészi faragású márványszobrokat. Annyi különbség volt csupán, hogy ez a drabális harcos élt, mi több, majd kicsattant a bőre alatt fortyogó életerőtől! Hullámokban gőzölgött, párolgott belőle a szinte kézzel fogható, féktelen energia. Agresszivitás, intelligencia, nyugalom, és a végtelen magabiztosság perzselő keveréke. A katona megrándult, amikor mellbe találta egy láthatatlan hullám. Rögtön felfogta, hogy maga a megtestesült káosz tornyosul előtte, amelyet felmérhetetlen hatalom tart kordában. Arcából egyszerre kiszaladt a vér. „Távolról valahogy kisebbnek tűnt ez az ellenséges vezér"– nyüszítette gondolatban. Testközelből azonban zord hegycsúcsnak tűnt, amire még felnézni is ijesztő, nemhogy kiállni ellene. Fázni kezdett a félelemtől. Szép, fehérre meszelt hullaként ácsorgott Karr, a Rettenetes színe előtt. Félig azért sikerült eszénél maradnia. Feltűnően ügyelt rá, hogy elkerülje a roppant erejű tekintetet. Úgy látszik, társai egész éjszaka traktálták azzal a széles körökben elterjedt, ostoba babonával, hogy a félelmetes nagyvezérek szemébe nézni – akárcsak egy pillanatig is – garantáltan hagymázas őrületet okoz. A követnek esze ágában sem volt bomlott elmével távozni a kétséges kimenetelű találkáról, így gyorsan oldalt fordította a fejét, és hirtelen támadt érdeklődéssel egy arrébb terpeszkedő, kövér fűcsomót kezdett behatóan tanulmányozni. Ezalatt lázasan próbálta megszorult torkába gyűjteni erejét, nehogy vékony leánykahangon, hanem a kemény zsoldosok vastag baritonján szólalhasson meg. Sikerült visszaemlékeznie az előzőleg bemagolt szövegre. Megköszörülte hát torkát, majd elszántan mély lélegzetet vett és urának, s parancsolójának dörgő szavait idézvén, szertartásosan megszólalt:

"Nagytiszteletű Csatavezírünk, Rubinszemű Skalvalla máguslord, az Északi Klánok Egyesítője, a Vas Birodalom Inkvizítora, Orienn Sújtókezű Csatamestere, a barbár Fehér Farkasok leigázója, felszólít téged és szánalmas bandádat kegyes Nagyúr, hogy fegyvereiteket letéve, rögvest kotródjatok a csatamezőről! Ekkor meghagyja hitvány életeteket..."

folytatása következik...

Végre megjelent a Battlefield Vietnamhoz készült hivatalos, a Digital Illusions által programozott második világháborús mod, mely e havi rovatunk fókuszában áll. Emellett két újabb UT 2004-es modról, a bohókás Duffers Golfról és a magyar fejlesztésű (!) Metaballról olvashattok.

Battlefield Vietnam WW2 mod

A Battlefield Vietnam kiadása után a fejlesztők ki akarták próbálni, miként nézne ki az új motorral a régi Battlefield, ezért kezdték el fejleszteni a WW2 modot. Legalábbis ez olvasható a mod weboldalán, valószínűbb azonban, hogy a Vietnamtól még mindig ódzkodó régi rajongókat próbálták megnyerni vele – de a végeredmény szempontjából végül is ez lényegtelen.

A vietnami környezethez leginkább az eredeti Battlefield csendes-óceáni helyszínei hasonlítanak, ezért a fejlesztők erre a területre koncentráltak. Az első verzióban három pálya játszható, mindegyik támogatja az egyjátékos, kooperatív és a Conquest módot. A pályák az eredeti részben látottak feldolgozásai (Wake Island, Iwo Jima, Invasion of Philippines), nem csak grafikailag változtak, de számtalan újítás történt a felépítésükben is. Ezért – és mert a pályákat sűrű növényzet borítja (mesterlövészek: tiétek a főszerep!) – a régi, jól bevált taktikák egy része egyáltalán nem működik többé. Amerikai és japán oldalon is megtalálható majdnem az összes megszokott jármű és fegyver, sőt egy-két újdonsággal ki is egészült a felszerelésünk, ilyen az aknavető és a lángszóró, valamint a torpedóval és víziaknával ellátott hajó.

A látvány természetesen lenyűgöző, hiszen nem lelkes amatőröknek, hanem a motor és az alapjáték megalkotónak munkájáról van szó: a járművek, a fegyverek és karaktermodellek nagyon jól sikerültek. Természetesen ez a gépigényben is jelentkezik, aki a BF 1942-höz van szokva, alaposan meg fog lepődni. A zene is nagyon jó, hat jól ismert dallam átdolgozott, dinamikusabb változata csendül fel, amelyeket a Vietnamban bevezetett rádiónak hála, akár a járművekben is hallgathatunk.

Vietnamból Iwo Jimára mehetünk

A WW2 modot minden Battlefield Vietnam-tulajdonosnak tudjuk ajánlani, bolti minőségű, ingyenesen beszerezhető kiegészítés, ennél jobbat nem is várhattunk volna. A hiányosságait folyamatosan pótolják, mire ezt olvassátok, már valószínűleg meg is jelent az első nagyobb patch, és a rajongói pályák is gőzerővel készülnek.

Értékelés: 94%

Elérhetőség: a DVD-n van

HB

Duffers Golf Multiplayer Alpha

A Duffers Golf viszonylag új mod, ennek ellenére már több kiadást megért – azonban ez az első, multiplayer játékot is lehetővé tevő változat. Érdekes kérdés, hogy miként támadhat valakinek az az ötlete, hogy egy FPS szerkesztőprogramjával golfjátékot készítsen – a Duffers Golf mindenesetre az UT 2004 motorjának széleskörű felhasználhatóságát bizonyítja.

A játékhoz egyelőre csak egy pálya van, kilenc lyukkal. A pályát betöltve először karaktert választhatunk – legalábbis később erre is lesz lehetőség, hiszen egyelőre csak egy figura áll rendelkezésünkre. A játékos karakter nem csak a kinézete miatt fontos; négy tulajdonsággal rendelkezik, amelyek meghatározzák játékstílusát. A képernyő felső részén egy nyíl mutatja a lyuk irányát, de persze egyáltalán nem biztos, hogy arrafelé kell azonnal ütnünk, hiszen a pályatervezők sok csúnyaságot helyeztek el a frontális megközelítés útvonalán. Az igazi gond a tájékozódással van: nincs térkép, és az E gombbal előhozható nézelődés sem segít mindig. A játék nagy részéhez elég csupán az egér használata: elfordulunk a helyes irányba, ütőt választunk (ebből van öt-hat fajta), majd lenyomjuk az egér bal gombját. Ekkor megjelenik egy sáv, amelyen az ütéserőt adhatjuk meg. Ez egészen addig így megy tovább, amíg a lyuk közelébe, a greennek nevezett területre nem érünk. Ekkor az válik legfontosabbá, hogy jól becsüljük fel a távolságot – az ütés erejét itt sokkal könnyebben szabályozhatjuk. Ha túlságosan távol esik le a labda a pályától, az ütés érvénytelen, és érdemes elkerülni a homokcsapdákat is, amelyek a pályát szegélyezik – ezekből nagyon nehéz kivergődni. Azt is figyelembe kell venni, hogy a labdára hat a fizika, legurul a dombokról, lepattan a fákról. Minél kevesebb ütésből sikerül a lyukba találnunk, annál több pontot kapunk (ami ugye az igazi golf szabályainak fordítottja).

A Duffers Golf grafikája elég gyenge, az egy szál karaktermodell, és a pálya tereptárgyai is elég sok kívánnivalót hagynak maguk után, pedig csak néhány fáról van szó... Valószínűleg akik szeretik a számítógépes golfjátékokat, már rendelkeznek valami komolyabb játékkal. Ezért sokkal inkább ajánlható azoknak, akik csak negyedórát kívánnak eltölteni egy kis játékkal – illetve az extrém dolgok kedvelőinek, hiszen ilyenre aztán tényleg nem volt még példa!

Értékelés: 67%

Elérhetőség: duffers.beyondunreal.com

HB

Metaball

A Metaball talán az eddigi legjobb az UT2004 nem-FPS típusú total conversionjei, azaz teljes átiratai közül. A játék rendkívül összetett, a műre a koronát az teszi fel, hogy az egész egy mindössze három főből álló magyar csapat munkájának az eredménye (plusz ketten felelősek a zenékért).

A játék lényege, hogy egy golyót irányítva kell nehezen megközelíthető helyekre eljutnunk – tulajdonképpen platformjátékról van szó. A Play gombra kattintva egy kastélyban találjuk magunkat, ahol furcsa kis lények adnak küldetéseket, amelyekben társaikat menthetjük meg. A történet szerint az aprók népe idézett meg minket, hogy segítsünk nekik a gonosz varázsló ellen vívott küzdelmükben. A kastélyban szabadon vándorolhatunk, a 12 pálya valamelyikére úgy juthatunk el, ha a megfelelő ikonnal díszített padlólapra lépünk. Az első három pályán meghatározott számú napszimbólumot kell összegyűjtenünk, ehhez nem kis ügyességre lesz szükség: előfordul, hogy golyót kell váltanunk az oltárok valamelyikénél, így szerezve más és más képességeket; ugrást, turbózást vagy éppen siklást. A következő három küldetésben magunkat a kis lényeket kell kiszabadítanunk, és a kezdőhelyre visszaszállítanunk. Ők kis gömbökbe vannak zárva, és csak koloncok a nyakunkban, sokkal nehezebb mozogni cipelés közben, és előfordulhat az is, hogy magukkal rántanak a mélybe. A harmadik pályatrióban akadályokkal teletűzdelt versenypályákon száguldva kell a napszimbólumokat összegyűjtenünk, minél nagyobb sebességgel vesszük fel őket, annál több pontot kapunk értük. Az utolsó három küldetés a klasszikus platformjátékokat idézi rögzített, oldalsó nézetes kameraállásával. A kezelőfelület és az irányítás rendkívül egyszerű, a jobb felső sarokban található, kapcsolódó körívekben az egér bal és jobb gombjának a hatását, a baloldalon a pontszámunkat láthatjuk. Többjátékos mód nincs, de nem is igazán hiányzik.

A pályák szépen ki vannak dolgozva, bár egy-két helyen talán kicsit kevés a tereptárgy. A különböző gömbök és effektek remekül néznek ki! A zene kitűnő aláfestést ad a száguldásnak, ugrándozásnak, így külön dicséret illeti a Fish Music csapatát. A Metaball jól sikerült darab, akik szeretik a hasonló játékokat, azoknak bizonyára kellemes perceket szerez majd. Programhibákkal annak ellenére sem találkoztunk, hogy ezt a verziót épp ezek kiszűrésére adták ki...

Értékelés: 90%

Elérhetőség: www.metaball.org

HB

A Metaball indul a MSU versenyben

Killing Spree Hírek :

Elkészült az UT 2004-es SAS mod második béta verziója, amely már tartalmazza a beígért Sabotage játékmódot, emellett a TDM és az Objective módhoz is készítettek néhány új pályát a fejlesztők. Mindkét oldal kapott egy új gépfegyvert és játékosmodelleket.
www.sas.jolt.co.uk

A Frags.Ops 2.0 nemsokára elérhető UT 2004-re, erre a verzióra a jelentősebb változtatások helyett inkább az apróbb finomítások a jellemzők, de azért a total conversion kiegészül egy új játékmóddal és néhány szép pályával is.
www.frag-ops.com

Kisebb kihagyás után újra frissítik a Hackerz weboldalát, a rengeteg új kép mellett megismerhetjük a zenét, és olvashatunk a csapatot ért változásokról. A srácoknak elkelne egy kis segítség, hogy be tudják fejezni modjukat az Make Something Unreal utolsó fordulójáig...
www.hackerz.tc

Megérkezett a True Combat: Elite modifikáció első letölthető verziója, amely Wolfenstein: Enemy Territoryhoz készült. A játékban a megszokott második világháborús környezet helyett modern kori akciókban lehet részünk, emlékeztet a Counter-Strike-ra, de azért új ötletek is helyet kaptak benne.
www.truecombat.com

Télre várható a The Flashpoint Balkans Battlefield Vietnam mod megjelenése, a modifikáció különösen sok, egész pontosan hat választható oldalt vonultat fel, így a balkáni harcokban résztvevő összes hadseregbe beléphetünk virtuálisan.
www.planetbattlefield.com/fpbmod

Már jó ideje megjelent a BF: Stargate első publikus verziója, de azóta sem állt meg a munka, rengeteg új és nagyon szép kép tekinthető meg a Csillagkapu-témájú mod weboldán.
bf-stargate.gsunited.net

Természetesen a Doom 3 sem marad Star Wars mod nélkül, a nemrég bejelentett Doom 3 Jedi egyelőre csak néhány koncepciórajzzal büszkélkedhet weboldalán, és megjelenési dátumról sem lehet még beszélni – de a fejlesztés megkezdődött!
www.planetdoom.com/doom3jedi

Letölthető a C&C Generals Zero Hourhoz készült Red Dawn mod bétaverziója, amely legfőbb különlegessége, hogy bevezeti az oroszokat, mint negyedik választható frakciót! Ők nagyjából ugyanannyi egységgel rendelkeznek, mint a többiek. Több egyéb változás is történt, erősebb AI került a játékba, és minden nép kapott egy extra szuperfegyvert, amely négyszer pusztítóbb, mint az eddigiek.
red-dawn.game-mod.net

A Project Revolution Warcraft 3 mod a régi Blizzard-klasszikus, a Starcraft életre keltését tűzte ki célul maga elé az új 3D-s grafikus motor segítségével. A megjelenés nem mostanában esedékes, viszont a weboldaluk új képekkel és információkkal várja az érdeklődőket.
revolution.wc3campaigns.com

Mire ezt olvassátok, már valószínűleg letölthető a Katana Max Payne mod, amely különleges, brutális manga világban játszódik. Olyan filmek inspirálták, mint a Kill Bill, így természetesen nagy szerepe lesz a közelharcnak – a fejlesztők felhasználták a népszerű Kung Fu 3 modot is.
hellskitchen.paynereactor.com

Tim Schafer Az örök bohóc

A kilencvenes évek legendás LucasArts-csapatának három vezéregyénisége közül kettő, a szimulátor-király Larry Holland, és a hollywoodi rendező-forgatókönyvíróból játéktervezővé lett Hal Barwood már szerepelt sorozatunk vendégei között. Most pedig elérkezett az idő, hogy a LucasArts aranykorának harmadik nagy alakját, humoros kalandjátékok nagymesterét is bemutassuk...

Tim Schafer 1967. július 27-én született Kaliforniában (valószínűleg ez az állam adta a legtöbb játékfejlesztő-legendát a világnak). Már gyerekkorától az írás volt az első számú és egyetlen hobbija: novellákat, regényeket, humoreszkeket alkotott iskola előtt, után, de leginkább helyett. Emellett imádta a szöveges kalandjátékokat, a Zork-sorozatot és társait nyúzta, amikor éppen nem írt. Úgy tervezte, nagy példaképéhez, Kurt Vonneguthoz hasonlóan az iskola után elvállal majd valami unalmas, semmi kreativitást nem igénylő, de jól fizető munkát, ami mellett zavartalanul tudja írói pályafutását egyengetni. Nem túl nagy lelkesedéssel, de elvégezte a középiskolát, majd a Santa Cruz egyetemre ment pszichológiát tanulni. Két évig járogatott az előadásokra, de időközben rájött, mi is az ő álom-munkája, amivel megkeresi az írói ambícióit tápláló pénzt: a programozás! Gyorsan egyetemet váltott, és a Berkeley-n el is végezte a programozó szakot. '89-ben, miután friss diplomával kilépett az egyetem falai közül, gyorsan meg is találta az ideális munkahelyet: adatbázis-programozóként nyilvántartó rendszereket készített tűzoltóállomások számára. Úgy tűnt, Tim innentől ebben az idilli „nappal programozgatok – éjjel írok" ritmusban fogja élni a kis életét – azonban valami közbejött. Alig néhány héttel azután, hogy elkezdett a tűzoltóknak dolgozni, Tim egy apróhirdetésre bukkant, amelyben olyan állásajánlatot látott, ahol csodálatos módon írói és programozói tehetségét, valamint harsány humorát egyszerre tudná kamatoztatni... A hirdetést a LucasFilm Games adta fel.

Majmok és megalomán csápok

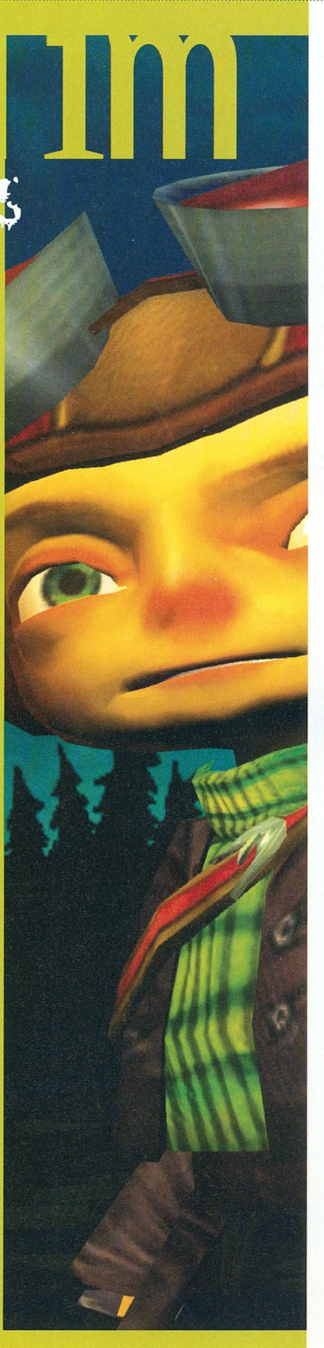
George Lucas játékfejlesztő cégénél Tim hamar összebarátkozott két, hozzá hasonlóan vidám, energikus programozóval: a már akkor is sztárnak számító Ron Gilberttel (a Maniac Mansion és a Zak McKraken alkotója), és a szintén újonc Dave Grosmann-nel. Ron a két új fiút választotta új kalandjátéka elkészítéséhez társnak. A játék a karibi szigetvilágban játszódott, és Ron gyermekkori Disneylandi hullámvasút-utazásának élménye ihlette. A három őrült humorú fickó együttműködéséből alig 9 hónapos fejlesztés alatt minden idők egyik legviccesebb játéka született, a Secret of Monkey Island. A vezetőség annyira bízott a sikerben, hogy még meg sem jelent a játék, de Timéket rögtön ráállították a folytatás elkészítésére; erre alig több időt, egyetlen évet kaptak. Az eredetileg sokkal grandiózusabbnak (CD-n akarták megjelentetni) tervezett folytatást így alaposan meg kellett nyirbálni (hat teljes fejezet maradt belőle ki – így is alig fért rá öt lemezre), de a két játék így is lehengerelte a kalandjáték-rajongókat szerte a világon. A '90 karácsonyára megjelent első rész, és az egy év múlva bemutatkozó LeChuck's Revenge azonnal sztárrá avatta Timet a játékvilágban.

A média is felfedezte magának a hasfalszaggató humorú programozót, aki bármilyen kérdésre hajlandó volt a legkülönfélébb marhaságokat összehordani az újságíróknak. Hírhedtté vált például az az interjú, amiben Tim azzal etette a riportert, hogy a játékötletei mind a legkeményebb drogok által kiváltott extázisban születnek, de internetszerte nagy derültséget váltott ki az a sztorija is, amit a „Na és hogy lettél játékfejlesztő?" kérdésre rögtönzött egy sajtótájékoztatón. („Halálra gázoltam az autómmal egy fickót, de nem mertem elmondani ezt a családjának, ezért úgy döntöttem, inkább átplasztikáztatom az arcom, és felveszem a személyiségét... Pechemre pont játékfejlesztő volt a figura.")

> **„Nem hiszem, hogy a számítógépes játékok valaha is a szórakoztatóipar vezető ágává nőnék ki magukat, sokkal inkább egyfajta önkifejező művészeti formává fognak válni a jövőben. Úgy gondolom, a legnépszerűbb szórakozási fajták mindig is passzív típusúak lesznek: a tévé, mozi és egyebek. Mégpedig azért, mert a tömegeknek nincs szükségük interaktivitásra, ők azt élvezik, ha csak henyélnek, miközben szórakoztatják őket – és ahogy elnézem a világot, az átlagemberek egyre lustábbá és kövérebbé válnak..." – Tim Schafer**

A Monkey Island 2 után (egyébként minden idők egyik legsikeresebb kalandjátéka lett, csak Amerikában bőven félmillió fölötti eladást produkált) Ron Gilbert mindenkit alaposan meglepve kijelentette, hogy kilép a LucasArtstól. Tim azonban maradt (bár Ronnal azóta feltűnően nincs jóban, online naplóikban a mai napig rendszeresen oda-odaszurkálnak a másiknak), és Dave-vel közösen befogtak új játékukba, ami ironikus módon éppen Ron egykori világsikere, a Maniac Mansion folytatása volt. A Day of the Tentacle alapötletét a Day of the Triffids című sci-fi regény adta, ahol fura járkáló növények veszik át a hatalmat az emberiség felett – a játékban az ő szerepüket a hatalmas beszélő csápok (tentacle) vették át, akik ellen három – egy baleset folytán különböző idősíkokba került – balfék veszi fel a küzdelmet. Ron távozása nagy veszteség volt, azonban az újonnan érkezett vezető grafikus, Peter Chan legalább ekkora nyereséget jelentett. Peter egyedülálló látványvilágot álmodott a játéknak: sehol egy egyenes vonal! A Tentacle már másfél évig készült, és a csapat mérete is jelentősen nőtt a Monkey Islandek óta (20 fő), de a siker a régi volt, a Day of the Tentacle is elfoglalta a helyét minden idők legjobb kalandjátékai között.

Grim Fandango



Harley Davidson és a halál 50 órája

A rajzfilmszerű, teljesen őrült kalandjátékok után Tim némileg stílust váltott, és következő játékát egy motoros macho kalandjai köré építette. Rosszmájúak szerint a Full Throttle-ban egyedül a zenéje volt jó – ebből persze csupán annyi igaz, hogy a zene (amit a Gone Jackals nevű San Francisco-i rockbanda játszott) tényleg fantasztikusan jól sikerült, a mai napig tartja a legjobban fogyó termék rekordját a LucasArts online boltjában. A fejlesztés során nem kevés gondot jelentett, hogy nem tudtak dönteni a régi SCUMM engine, és az új generációs Insane motor között – végül a lehető legrosszabb megoldásként mind a kettőt használták, plusz a mindkettővel inkompatibilis Imuse hangrendszert... A játék végül két év munka után, '95 májusában jelent meg, és a klasszikus point 'n click kalandjátékok egyik utolsó képviselőjeként nagy sikert aratott – még ha akkorát nem is, mint a Monkey Islandek, vagy a Tentacle.

Full Throttle: a második rész fejlesztését leállították. Talán nem is baj.

A Full Throttle után Dave Grossmann is kilépett a cégtől (minő véletlen, éppen Ron Gilbert csapatához igazolt át). Tim és Peter azonban rögtön belevágott a következő játékba, ami minden eddiginél nagyobb szabású volt. Tim úgy gondolta, ideje túllépni a 2D korlátain, és az akkoriban szárnyát bontogató 3D-s grafikával megvalósítani egy vérbeli kalandjátékot. Az akkori gépek 3D-s teljesítménye nemigen volt elég élethű karakterek megjelenítésére, de ezt Tim ügyes trükkel cselezte ki. Játékát a mexikói folklór (és a film noirok, főleg a Casablanca) köré építette, ahol a halottak papírmasészerű bábokként jelennek meg, festett csontokkal és koponyákkal a testükön, illetve a fejükön viselt álarcszerűségen. Mindez azt jelentette, hogy Peter Chan zseniális rajzai alapján nagyon kevés poligonnal és textúrával gazdálkodva sikerült stílusos, lenyűgöző 3D világot teremteni a Grim Fandangónak nevezett játékhoz! A projekt példátlanul nagy volumenű volt a LucasArts történetében. Több mint 3 éven át tartott (bár közben Tim besegített a párhuzamosan futó Monkey Island 3 fejlesztésébe is), és átlagosan 40-50 ember dolgozott rajta (a kézikönyvben a stáblista 167 nevet számlál!), köztük az animáció legendás alakja, Chuck Jones (négyszeres Oscar-díjas, a Warner Bros összes híres rajzfilmfigurájának kitalálója, Walt Disneyhez mérhető jelentőségű alakja az animációs filmeknek!).

A '98 októberében megjelent Grim Fandango végül minden várakozást felülmúlóan jó játék lett, és a PC-s játéktörténelem legsűrűbb évében több mértékadó magazinnál (például a GameSpotnál) elnyerte az Év Játéka címet – többek között a Half-Life, a Starcraft, és a Baldur's Gate előtt! Az eladási eredmények azonban nagyon elszomorítóan alakultak... A világ szégyene, de ez a remek játék lett a LucasArts történetének első veszteséges terméke. A bukás előtt értetlenül állt mindenki, a csalódott Tim pedig néhány hónap után (hogy saját elhatározásból, vagy a főnökök nyomására, az máig tisztázatlan, mindenesetre Tim nagyon korrekt módon az első verziót szokta hangoztatni) kilépett a cégtől.

Psycho

Hősünk nem ült sokáig a babérjain, és néhány ex-LucasArts alkalmazottal karöltve San Franciscóba költözött és 2000-ben megalapította saját játékfejlesztő cégét a Double Fine Studiost (a nevet a Golden Gate híd felirata – „Entering Double Fine Zone" – ihlette). Tim ügyes húzással szerzett hírnevet a csapatnak: a doublefine.com weboldalon blogot kezdett írni, ami sajátos, [illegible]n mindennapi humorú stílusa miatt azonnal közkedvelt hellyé tette a csapat oldalát. A cég létszáma az alapító kilenc főről villámgyorsan hízott fel 35-re, s nemsokára bejelentették első játékukat a Psychonautsot. Mindenki őszinte meglepetésére Tim új játéka nem tiszta kaland, hanem platformjátékba oltott akciókalandjáték lett, ráadásul nem is PC-re, hanem Xboxra, a Microsoft bábáskodása mellett. A játékot bevallottan Tim Santa Cruz-i pszichológushallgató évei ihlették: különféle pszichopata alakok álmaiban kell benne ügyködnünk (bővebben lásd a 32. oldalon olvasható előzetesünket!). A játék szinte elviselhetetlenül hosszú ideig készült (közben több E3-on is bezsebelte a legeredetibb játéknak járó díjakat), mígnem idén márciusban a Microsoft kijelentette, hogy leállítják a projektet.

A rajongók még ki se tudták igazán gyászolni magukat, amikor jött az újabb hír augusztusban: a kicsi, de annál lelkesebb Majesco kiadó vállalta el a Psychonauts ügyét – sőt, Tim bejelentette, hogy PC-re is elkészül a játék („Azért, mert a nagyapám is nagyon szeretne játszani vele, de nem akarok ezért Xboxot venni neki."). A tervezett megjelenési dátum jelenleg 2005 közepe – de a rajongók máris a még távolabbi jövőre gondolnak, és egyre hangosabban követelik Timtől a Day of the Tentacle 2-t... Bár erre kevés esélyt látunk, az biztos, hogy Tim a következő játékával is alaposan meg fog lepni mindenkit!

Hancu

Néhány hónapja, ha egy valamirevaló cracker, vagy akár egy bennfentes, jó kapcsolatokkal rendelkező szoftverkalóz meghallja a StarForce kifejezést, rögvest a duplájára emelkedik a vérnyomása, és vérmérséklettől függően vagy azonnal kitör rajta a sikítófrász, vagy csak néhány súlyosabb szitkot mormol el. A StarForce egy aránylag új típusú másolásvédelem, ami ha jobban elterjed, a crackerek szerint hatalmas csapást mérhet az illegális játékmásolók társadalmára. Tény, hogy a crackerek tevékenységének eredményeképpen eddig bevett gyakorlat volt, hogy a játékok 90%-a legkésőbb a bolti megjelenés napján (de inkább előtte) letölthető volt az internet árnyékosabb oldalain fellelhető FTP szerverekről, illetve a népszerű filecserélő hálózatokról. Azonban amióta megjelentek az első, StarForce-szal védett játékok, a helyzet drasztikusan megváltozott. A játékok feltöréséhez szükséges idő drámaian megnőtt, hetek, nem ritkán hónapok telnek el, mire egy-egy ilyen játékot (TOCA Race Driver 2, Hitman Contracts, Soldiers, Beyond Divinity, Panzers) sikerül tökéletesen megszabadítani a másolásvédelemtől – és ez is csak az első patch-ig tart... Mi ez az új csoda, mitől feltörhetetlen? – adódik a kérdés. A PC Guru a legilletékesebbet, a védelem orosz fejlesztőinek vezetőjét, Mihail Kalinyicsenkót kereste meg, hogy kiderítse az igazságot...

PC Guru: Mi itt Magyarországon nemigen hallottunk rólatok egészen a híres-hírhedt StarForce 3 védelem néhány hónappal ezelőtti bemutatkozásáig. Mesélj egy kicsit a cégetekről!

Mihail: 2000-ben néhány programozó egy orosz szoftverkiadó számára fejlesztett másolásvédelmi rendszereket, és ez az együttműködés igen sikeresnek bizonyult: a csapat remek technológiát fejlesztett ki, a kiadó pedig extra profitot ért el a nehezen másolható termékeivel. Úgy gondoltuk, ha a nagyon magas kalózkodási rátával „büszkélkedő" orosz piacon sikert tudtunk elérni, kezdhetünk valamit magunkkal a nemzetközi piacon is, így megalapítottuk a saját cégünket.

PC Guru: Mi a StarForce titka? Mitől olyan nehéz feltörni?

Mihail: Azt hiszem, nem egy nagy titok van, inkább sok kicsi... Hihetetlenül tehetséges és kreatív programozóink vannak, akik állandóan új és új ötletekkel állnak elő. A StarForce olyan, mint egy sok apró részből álló bonyolult lakat. A védelem egyik tagja sem feltörhetetlen, de együtt elég hatékony rendszert alkotnak. A célunk nem az, hogy feltörhetetlen védelmet hozzunk létre – azt hiszem, ez lehetetlen küldetés –, hanem hogy a védelmeinkkel a kalózkodás hatékonyságát visszaszorítsuk, amennyire csak lehet.

starforce

Hogy ne csak a hivatalos forrásból halljunk részleteket a Starforce titkairól, megkerestük Magyarország egyetlen programozóját, aki már dolgozott a csoda-másolásvédelemmel. Kérdéseinkre Bajusz Péter, a Codename Panzers vezető programozója válaszolt.

PC Guru: Mitől annyira „feltörhetetlen" a Starforce? Milyen elven működik a védelem?

Péter: Természetesen nem kötik az ember orrára a részleteket. A védelem leglényegesebb eleme, hogy nem csak ellenőrzi a CD-t, és kilép, ha nem tetszik neki (ezt ugyebár könnyű kitörni egy programból), hanem a rendszer a CD-ről nyert kódot felhasználva futtatja a programot. A Starforce a program több – általunk választott – részét visszafejti, és maga futtatja. Ez pedig csak akkor vezet helyes eredményre, ha a beadott kód helyes. Amennyire tudom, ez a megoldás új – és a lényege, hogy bármikor is állítja meg valaki a programot, sosem található meg a memóriában a dekódolt változat.

PC Guru: Mik a személyes tapasztalataid a Starforce-szal? Mennyire volt nehéz vele dolgozni? Mennyi munkába telt beépíteni a Panzersbe?

Péter: A beépítés és a kliensprogram egyszerű – de sok probléma volt azzal, hogy a Starforce által levédett programrészletek nem mindig a megfelelő eredményt produkálták, néha simán elszállt tőlük a program. Ilyenkor más levédendő részeket kellett keresni helyette; ami időigényes volt.

PC Guru: Mit gondolsz, képes lennél feltörni egy Starforce védelemmel ellátott játékot?

Péter: A rendszer úgy működik, hogy a kliensprogram feltölti az eredeti programot a Starforce szerverére (a védelem beültetése ott történik), és a levédett programot letölti. Így semmilyen olyan kódot sem kaptunk, ami segítségünkre lett volna egy esetleges programfeltörésben. Tehát nem indulnék előnnyel egy tapasztalt crackerrel szemben...

PC Guru: Végeztetek kutatásokat a StarForce védelem hatékonyságáról? Mennyi ideig maradnak átlagosan feltöretlenek a StarForce-os játékok, és ez az idő mekkora plusz eladásokat biztosít egy-egy játéknak?

Mihail: Több StarForce-os játékról tudunk, amelyeket három hónappal a megjelenés után még mindig nem sikerült teljesen feltörni – ha ezt szembeállítjuk a ténnyel, hogy a más rendszerekkel védett játékok feltöréséhez általában néhány óra elég a crackereknek... nos, el lehet képzelni, mekkora plusz eladásokat és bevételt jelent ez a kiadók számára.

PC Guru: Eddig csak kisebb, európai játékkiadóktól láttunk StarForce-t használó játékokat... Vajon a nagy amerikai cégek miért nem haraptak még rá a védelmetekre?

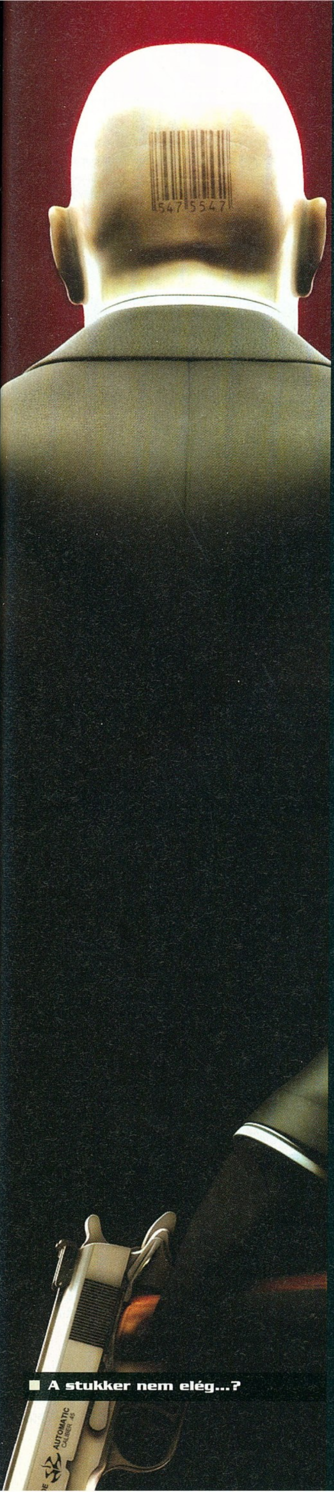
Mihail: Ennek több oka is van. Elsősorban mi koncentráltuk a terjeszkedésünket Oroszországból a legkönnyebben számunkra megközelíthető piacok, azaz Európa és Ázsia felé. Másrészt az amerikai piac ugyan hatalmas, viszont nagyon nagy befektetést is igényel, hogy egy cég megvesse ott a lábát. Ráadásul az amerikai óriáscégek leginkább hozzájuk hasonló óriáscégekkel szeretnek üzletelni, nem kis orosz csapatokkal. Az európaiak ebből a szempontból sokkal rugalmasabbak.

PC Guru: Nem okoz jogi problémákat, hogy a másolásvédelmetek azt is megakadályozza, hogy a boltban vásárolt játékomról legálisan készítsek biztonsági másolatot?

■ A StarForce lehagyja a crackereket

Mihail: Nem mondanám közismert ténynek, de a StarForce 3 technológia nem zárja ki legális biztonsági másolat készítését a védett szoftverről! Mi az ezt lehetővé tevő szoftvert is felajánljuk minden esetben a licencelő cégnek – van, aki kéri, hogy építsük be, van, aki nem. Innentől nem a mi felelősségünk a dolog... Mi csak az eszközt gyártjuk, hogy aztán azt mire és hogyan használják, akik megveszik tőlünk, már más kérdés.

PC Guru: Jelenleg hány StarForce-szal védett játék van a piacon?



■ A stukker nem elég...?

Mihail: Csak az idei évben több mint 500 StarForce másolásvédelemmel ellátott program jelent meg a világon, több mint 100 szoftverkiadótól. Ezeknek természetesen csak egy része játékprogram...

PC Guru: Foglalkoztok konzolokkal is?

Mihail: Jelenleg nem, de ez szinte csak elhatározás kérdése, hiszen a védelmi rendszereink alapját adó algoritmusok és technológiák platformfüggetlenek.

PC Guru: Ha nem titok, elárulnád, mennyit kell fizetni egy kiadónak, hogy a védelmi rendszereteket használhassa?

Mihail: Ha nem lenne titok, elárulnám, de sajnos az... (nevet) Egyébként nem csak a komplett StarForce védelmet lehet tőlünk licencelni, hanem a védelem egyes részeinek alapjául szolgáló algoritmusokat is.

PC Guru: Nem gondolkodtatok még azon, hogy érdemes lenne más, általános engine-ekbe beleépíteni a védelmeteket? Egy StarForce-szal felturbózott RenderWare engine például roppant izgalmasan hangzik...

Mihail: Vannak ilyen irányú elképzeléseink, de egy ilyen összefonódás rengeteg jogi és technológiai előkészítést igényel... tehát ha lesz is valaha ilyen, StarForce-szal megerősített middleware, az nem holnap lesz.

PC Guru: A programozóitok képesek lennének feltörni egy StarForce-védelmes játékot? Mit gondolsz, kb. mennyi munkába kerül feltörni a védelmeteket, és milyen szintű programozói tudásra van szükség ehhez?

Mihail: Igen, azt hiszem, számukra ez nem lenne nehéz feladat, de hát van is némi előnyük a crackerekhez képest... (nevet) Ha viszont az ő előképzettségük (azaz a forráskódok, a védelmi algoritmusok és az eredeti, védetlen program ismerete) nélkül áll neki valaki feltörni a StarForce-t, jó néhány heti munkára, valamint nagyon magas szintű programozói tudásra és tapasztalatra van szüksége, hogy sikerrel járjon. Sőt, annyira speciális programozási területeken kell(ene) egyszerre jártasnak lennie a crackernek, hogy jobb, ha rögtön egy egész programozócsapat áll neki a törésnek!

PC Guru: Gondolom figyelemmel kíséritek a crackerek fórumait... Hogyan tekintenek rátok a crackerek? Gyűlölnek, vagy egyfajta megbecsült ellenfélként tekintenek rátok?

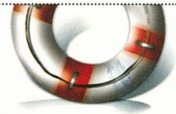
Mihail: Azt hiszem, nem nagyon kedvelnek bennünket... (nevet) Cracker berkekben mostanság valóságos hősnek számít az, aki feltör egy StarForce-szal védett programot.

PC Guru: Mik a terveitek a jövőre nézve?

Mihail: Készül a továbbfejlesztett, négyes verziójú új másolásvédelmünk, illetve októbertől belekóstolunk a tűzfalak és a vírusok elleni küzdelem világába is...

PC Guru: Milyen lesz a StarForce 4?

Mihail: Feltörhetetlen! (nevet)



Játékmentőöv

Elakadtál egy játékban? Segítünk!

Pandora Tomorrow

Hello Guru!
Elakadtam a Splinter Cell Pandora Tomorrow-ban a harmadik pályán, amikor bemegyek egy kabinba, felébresztek egy csákót (valami Norman Soth), és beszélek vele, ezután valamit időre kell csinálni, de nem tudom, hogy mit?!

Várd meg, míg Soth kimegy, kövesd, de ne vegyen észre. Rejtőzz el a bárpult mögé, vedd elő a lehallgatót (lézermikrofon). Ha vége a beszélgetésnek, Soth lelép. Az őrt üsd le, és siess a vonat elejére, ahol egy létrát találsz...

Knights of the Old Republic

Az Unknow Worldön vagyok, már eljutottam a templomba, és miután ráléptem a kocka 4 sarkára, van egy Rakata computer. Mit kell neki mondani, hogy továbbengedjen? Már próbáltam mindent. A karakterem maximálisan gonosz, ha ez segít.
Előre köszi: Gery

A géptől a következőket kell mindenképpen megkérdezni:
1: I'm not Revan anymore. I'm _____.
2: What are you?
3: I'm looking for genetic data on the Rakata.
4: How can I shut off the disruptor field around this planet?
5: How can I get to the upper levels of the temple?
6: I'll be going now.

Ha ez megvan, fel kell menni a Temple Main Floor területre, és már be is tudsz menni a nagy ajtón.

Need for Speed, Mafia

Hello!
1. Tudom, hogy már kérdezték, de én most kaptam gépet, és nem tudom megcsinálni a Hypersnap DX-szel az NFS: Undergroundban a képlopást. Leírnátok, hogyan kell pontosan?
2. A Mafiában az autós résznél vagyok, de ahogy ti mondtátok, úgy nem sikerült nekem, ugyanis nem 3, hanem 5 körös a verseny, és ha megpróbálom levágni a kört nem érvényes... Kérlek, segítsetek!
RAJONGÓ

Először is a HyperSnapban a Felvétel -> Különleges felvételek engedélyezése (DirectX, Glide) résznél a DirectX/Direct3D és a DirectX átfedés pontot pipáld ki. Ha több képet akarsz kilopni, a Felvétel -> Beállítások -> Gyorsmentés ablakban a Minden felvétel automatikus mentése külön fájlba opciót válaszd, és állítsd be az Automatikus mentés részt (melyik könyvtárba mentsen, hol kezdje az elmentett képek számozását stb.). Alapértelmezésben a Scroll Lock billentyűvel tudsz képet lopni.

A Traco feliratú transzparensnél balra lehet lerövidíteni az utat, és amikor a térképen újra megjelenik a pálya (mert ugye közben jó messzire kerültünk az eredeti nyomvonaltól), nyomj egy „helyreállítás" gombot, és pontosan a pálya végére tesz vissza a cél elé!

Doom 3

Hi!
Azt akarom kérdezni, hogy a Doom 3-ban az Alpha Labs sectorban járok, de elakadtam ott, ahol egy nagy micsoda van a terem közepén, ami ilyen kék sugarat nyom ki magából. Mit kell itt csinálni? Kérlek, segíts!

Az ablakon be, az EPD (ami a kék sugarat nyomja) háta mögött el, fel a vezérlőterembe, túloldali ajtónál balra, vezérlőpanelt bekapcsolni. Vissza az EPD-hez, a kék sugarat kövesd, guggolva mássz el a járat végéig, ahol jobb oldalon egy apró kapcsoló nyitja az alatta lévő szervizalagút bejáratát.

Cold Zero

Hello PC Guru!
Kérlek, segítsetek! Elakadtam a Cold Zeróban, a Hacienda pályán. A dzsungelben végeztem mindenkivel, csak nem tudok bejutni a birtokra. Talán a falat kell valahogy berobbantani, ha igen, akkor hogyan? Egy kivételével minden bennlévő őrt megöltem a toronyból.
Előre is köszönöm: von Wolf

Nem a fal a megoldás. Elég nehéz megtalálni, de félúton a komplexumhoz, a híd után nem messze, jól elrejtve, benn a kövek között van egy négyszögletes szürke aknafedél (bár mindennek kinéz, csak annak nem). Ott lehet lejutni a földalatti laborba.

Quake 3

Tisztelt PC Guru team!
Egyetlen kérdésem lenne: hogyan lehet Quake 3-ban replayt készíteni?
Segítségeteket előre is köszönöm: Ixnay

A demo felvételéhez a következőt kell beírni a konzolba: /seta gsynchronousClients 1;record <a demó neve>. Amikor le akarod állítani a felvételt, a következő parancs kell: /seta gsynchronousClients 0;stoprecord.

Sherlock Holmes

Hi!
Kira az újság! Elakadtam a The Adventures of Sherlock Holmes: The Mystery of the Mummyban. Még az egyes szinten, abban a szobában, amelyikben a kályha van. Már beleraktam a papírt meg a fát, de nem tudom begyújtani. Segítsetek!
Bye Nyedi

Először is kelleni fog a gyufa, ami elvileg már nálad kellene, hogy legyen. Másodszor pedig szükséged lesz egy üveg whiskeyre, amit egy

zárt szekrényből vehetsz ki, ha a Khaepaseth Mummy Roomban felveszed a tűt, és feltöröd vele a zárat.

Mondja, nem látott egy múmiát?

Pandora Tomorrow, Vice City

Hello PC Guru!
Szeretnék segítséget kérni tőletek, mert 2 játékban is elakadtam.

1. Splinter Cell: Pandora Tomorrow-ban a Los Angeles-i pályán, hogy kell megölni Norman Soth-ot!? Hogyha lelövöm, elkábítom, vagy ha felmegyek arra a szintre, ahol ő van, akkor elindul a számláló, és kiírja, hogy mission failed. Hogy kell megölni? Kérlek, segítsetek!
2. GTA: Vice Cityben csak akkor lesz 200 életem és páncélom, ha 100%-ra végigjátszottam, vagy elég megölni Sonnyt? Hol találok MP5-ös fegyvert, hogy ne kelljen venni? Nagyon köszönöm a segítséget előre is.
H. András

1. A számláló elindulása normális, de ez éppenséggel arra a 3 terroristára vonatkozik, akiknél a himlővírust tartalmazó táska van. Őket kell elkapod először, és megszerezni a batyut, aztán rámehetsz Soth-ra.
2. A 200-as életerő és páncél a 100%-os végigjátszásért jár csak. Az MP5 fizetős kategória, de ha beéred kisebbel, Uzit találhatsz a motorbolt tetejére vezető lépcsők alatt.

Myst 3: Exile

Hali!
Elakadtam kicsit az utolsó világnál, ahol a faliszőnyegekről kell leolvasni a jeleket, és az alapján kell beállítani a kapcsolót. Eddig elboldogultam a képek nélkül, ami hiányzik a végigjátszásból, de már erősen megindultam a kopaszodás felé... Ha tudjátok, légy szíves küldjétek el a képes végigjátszást. Előre is köszi!
Norbi

A következő linken találod a gazdagon illusztrált megoldást:

http://home.satx.rr.com/adventuregamers/myst3exilewt/MYST3WT.html, reméljük, időben érkezik a segítség, ha mégsem, a PC Guru-olvasás állítólag élénkíti a hajhagymákat...

Cheat

A SHELLSHOCK - NAM '67

A kódokat a menüben kell beírni:
NOESCAPE - sérthetetlenség
KENSENTME - küldetés/galéria feloldása
NOREALGUNS - végtelen lőszer
FREEDELIVERY - fegyver
INAPURPLEHAZE - Acid Trip

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

Keresd meg a játékban a game.ini fájlt (az ..\ea games\harry potter and the chamber of secrets\system könyvtárban van) és nyisd meg Jegyzettömbbel. Módosítás előtt csinálj a fájlról biztonsági másolatot! Keresd meg ezt a részt:

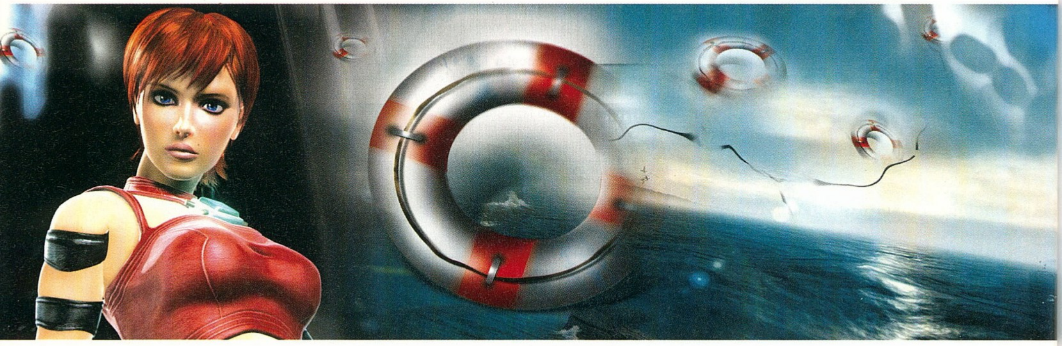
bDebugMode=False
írd át erre:
bDebugMode=True
Ezután játék közben a következő billentyűket használhatod:
F4 - szintválasztás
Delete - szellem mód ki/be
PageUp / PageDown - a játék sebességének változtatása
~ - konzol előhívása/elrejtése
F6 - maximális egészség
F9 - minden varázslat megtanulása

TRANSPORT GIANT

Ctrl + Shift + G - plusz pénz
Ctrl + Shift + Y - plusz egy év
Ctrl + Alt + W - küldetés megnyerése

Hardver mentőöv

Gáz van a hardvereddel? Megoldjuk!



Ismét Far Cry

Hello
Csak azért írok, mert a júliusi számban nézem a hardver mentőövet és látom, hogy AMD 2500-as gépen 256MB RAM-mal és 128 MB-os videokártyával szaggat neki a Far Cry. A Mentőöv szerkesztőjének válasza pedig, hogy 512 MB RAM alatt el se indítsuk, de ha azt akarjuk, hogy menjen legalább 1GB kell. Na most, nekem van egy P3 Celeron 1GHz, Geforce 2 Ti (64MB) összeállítású gépem kb. 390 MB RAM-mal, és a Far Cry NEM szaggat 800x600-as felbontásban, asszem olyan medium grafikai beállítással. (Azért asszem, mert már rég játszottam vele.)
S így van ez a többi újabb játékkal is: Vice City (mondjuk ez meg se közelíti a Far Cry grafikai és egyéb gépigényét), Euro 2004 stb.
U.i.: Király az újság!
Xmister

Kedves Xmister!
Továbbra is fenntartjuk, hogy ahhoz, hogy a játék igazán élvezetes minőségben fusson, szükséges az 512 MB memória. A játékhoz hivatalosan megjelölt alapkövetelményhez körülbelül passzol a géped. Ha van módod rá, nézd meg, milyen a grafika, ha a játékot DirecX9-t használó kártyán futtatod azonos beállítások mellett. Látni fogod, miért megy neked akadásmentesen, és mekkora a különbség a látottak között, mennyivel szebb a játék a DX9–s kártyával. Mike-ot idézve: „egy DirectX nyolcas kártya a Far Cry felét le sem bírja renderelni...!"

Általános tudnivalók

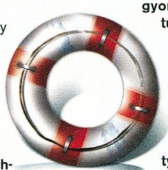
Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha még sem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a **hwmentoov@pcguru.hu** e-mail címre.

Joc

Gépbővítés

Kedves PC Guru!
Azt szeretném megtudni, hogy ha azt akarom, hogy a következő 1-1,5 évben fussanak a játékok, ahhoz mit kell, hogy újítsak a gépemen? Konkrétan a Half-Life 2, a Sims 2, a Prince of Persia 2 és a Splinter Cell 3. A jelenlegi gépem a következő: Msi KT 400 Ultra alaplap (ehelyett tuti kell másik), AMD 2800+ Barton proci, 512 DDR RAM (400MHz), ATI Radeon 9600 XT 256 (Sapphire), Samsung Syncmaster 765MB monitor (hogy ez számít-e nem tudom). Legyetek szívesek válaszolni, nagyon nagyot segítenétek vele. Küldjetek E-mailt vagy tegyetek be az újságba, légyszike. (Megtörtént – Mike&Cray)
Üdvözlettel: Nyári Szabolcs, egy hűséges olvasótok.

Ui: Az újság remek. Már több mint két éve veszem, és eddig mindig elolvastam az első betűtől az utolsóig.
Ui2: A teljes játékok és a Discovery filmek is szintén nagyon jók!



Kedves Szabolcs!
Valóban érdemes lesz jobb alaplapba fektetni némi pénzmagot. A procival és a memóriával nincs gond, sőt a videokártya is használható darab. Igazából a számítástechnikában nehéz úgy vásárolni, hogy 1,5 évig kitartson valami, mert ami ma csúcstechnológia, az addigra középkategóriás lesz (ha nem teljesen elavult). Alaplapvásárlás ügyében mindenféleképpen SATA-val felszerelt lapot ajánlunk, és fontos az örökké emlegetett dual channel memóriakezelés is. Az alkatrészek cseréjével érdemes szerintünk kb. karácsonyig várni, és akkor megvenni azt, ami ma csúcsnak számít, így a következő 1-1,5 évre biztonságban tudhatod magad.

Jelen hardver rovat elkészítésében segítségünkre voltak: Alien Computers, Multimedia Magyarország, Macroda

Gépfejlesztés

Hello!
Egy kérdésem lenne hozzátok. Szeretném tuningolni a gépemet 50.000 FT-értékben. A mostani gépem: proci: Intel Celeron 1.7GHz, memória: 256MB (266MHz), videokártya: GeForce4 MX 440 64MB, és egy 40GB Maxtor winchester. A kérdésem az, hogy ebből a konfigurációból mi lenne, amit a legsürgősebben lecserélnétek 50.000 Ft értékben, és mire. Kérlek, válaszoljatok, nagyon fontos lenne. Az újság nagyon király csak így tovább.
Üdvözlettel: T.Tamás.

Kedves T.Tamás!
Fontos lenne tudnunk, milyen alaplapod van, e nélkül nem tudjuk megmondani, mekkora processzort lehet beleerőltetni, és milyen gyors RAM-okat lehet a slotokba tuszkolni. Ezen a vonalon elindulva a deszkához passzoló leggyorsabb procit és RAM-okat ajánljuk. Másrészről a gépre ráfér némi restaurálás, először a procit és az alaplapot kellene megújítani, de ez jelentősebb beruházást igényel. A videokártya szintén a kicserélendő alkatrészek listáján szerepel és nem is hátul... Ha van lehetőséged, gyűjtögess kicsit, aztán fogj csak bele a nagyobb átépítésbe. A karácsonyi hejehuja ideális időpont ebből a szempontból.

Forrófejű Prescott

Sziasztok!
Egy nagy kérdésem lenne hozzátok... Vettem egy P4 2.8 GHz-es Prescott pocit, de nem nagyon tu-

dom használni... Induláskor a hőmérséklete 54 fok, desktopon 60, játékok alatt meg 80 fok fölé is megy néha! A kérdésem az lenne, hogy ezeket a procikat hogyan lehet normális hőfokon tartani? Vízhűtéses rendszer kellene? Mennyibe kerül egy ilyen rendszer? Nagy gépház kell hozzá? Még egy kérdés: a procira most pasztával felraktam egy jobb hűtőt (Vantec Aeroflow), aminek 3.0 GHz-ig tökéletesen kéne hűteni, de a lényeg, hogy pasztával raktam fel rá... Le lehet szedni ezt a prociról úgy, hogy utána még vízhűtéses módszerrel hűthető legyen? Ha a vízhűtés a megfelelő választás, akkor írjatok egy jó márkát, vagy valami hasznos tanácsot.
Előre is köszönöm! Attila

Kedves Attila!
Hát igen, a Prescott „radiátor-probléma".. A helyzet az, hogy ezeket a CPU-kat lehet hűteni normál léghűtéses technológiával is, de csak az igazán nagyokkal (PL. Zalman CNPS7000A). Fontos, hogy a házban is járjon a levegő, nem elég, ha a proci hűl, mert a meleg ott marad a dobozban. Plusz 2-3 házhűtő venti beszerelése segít a dolgon (pl Zalman ZM-F1).

A vízhűtéses rendszer nem olcsó mulatság, és mint látjuk, nem is kötelező, de ha mégis emellett döntesz, a Thermaltake-et vagy a Zalmant ajánljuk. (A 2004/06 és 2004/07 számokban, a Hűtési akadémia sorozatban részletesen foglalkoztunk a vízhűtéses rendszerekkel. Azokból a cikkekből is tájékozódhatsz, ha vizes rendszer mellett döntesz. – Joc)

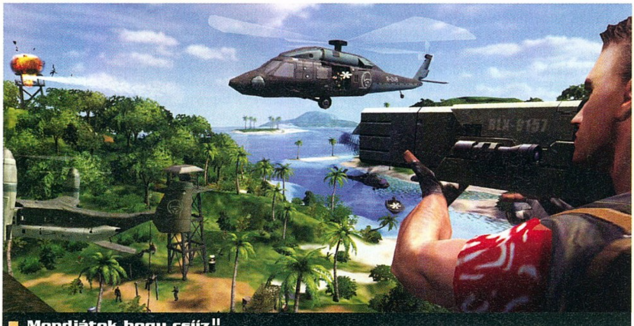
Rejtélyes fagyások

Tisztelt PC Guru szerkesztőség!
Segítséget szeretnék kérni hardver témával kapcsolatban. Tavaly nyáron új konfiguráció keretében átváltottam Intelről az AMD platformra, és vettem egy EPOX 8RDA+-os alaplapot, mellyel mostanáig alapvetően komolyabb problémám nem is volt. A gondok idén márciusban kezdődtek mikor is videokártyát cseréltem a gépemben és vettem egy Radeon 9600 Pro 128MB DDR (Sapphire Atlantis típusú) kártyát. A vásárlás és a beszerelés után 3 nap múlva a gépem csak harmadik, negyedik próbálkozásra akart elindulni, vagyis induláskor lefagyogatott. Természetesen a garanciális tortúrán átestem (kb.1,5 hónap!), majd közölték velem, hogy a kártyának semmi baja és visszaadták. Én tovább erősködtem, hogy ez így nem jó, erre kipróbáltak még kétfajta ATI kártyát (9600XT, 9800SE), ugyanezzel az eredménnyel.

További csökönyösségem eredményeként megvizsgálták az alaplapot is, majd tájékoztattak, hogy az alaplapnak sincs semmi baja, mert az összes nVidia videokártyával tökéletesen üzemel. A fentiek után én vettem kezembe a problémát és nagy kétkedések közepette nekiláttam elölről az egész tesztelésnek, (ismeretségi körömből begyűjtöttem a videokártyákat) sajnos ugyanazon eredménnyel. Ismerősöktől, a boltban dolgozóktól – ahonnan vásároltam a videokártyát – jó tanácsot rengeteget kaptam és próbálkoztam is (BIOS frissítés, BIOS beállítások stb.) de a problémám továbbra is megmaradt.

A fentiek miatt fordulok most hozzátok, jelenlegi állás szerint annyit sikerült kiderítenem, hogy az alaplap állandóan a 26F pontnál fagy le a bootolási tájékoztató szerint, és erről a gépkönyv annyit ír, hogy „reserved" vagyis valami foglalt.
Tisztelettel: Rédai Zoltán

Kedves Rédai Zoltán!
Jelen esetben tévút a komponensek különkülön ellenőrzése működés szempontjából. Itt szerintünk olyan alkatrész a bűnös, amire a felhasználók nagy része általában utoljára gondol: a tápegység! Ami esetünkben valószínűleg alulméretezett... Javasoljuk, hogy a fent említett ismeretségi körből kérj kölcsön egy legalább 400 wattos tápot (ennek cseréje a ház hátulján lévő csavarokat használva kb. öt perc). Ezzel a táppal kellene járatni a gépet pár napig, de legalább 24 órát folyamatosan, és ha nem jelentkezik probléma, akkor venni egy márkásabb darabot. Ez legyen minimum Codegen (400 wattos!), felette Chieftec (mi ezt javasoljuk, ebből 360 wattos is elég), de ha belefér, lehet Enermax is (360 watt szintén elég, ez már a full-izom kategória).



Mondjátok hogy csíííz!!

Általános tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

Joc

Kell-e Windows reinstall?

Sziasztok!
Azt szeretném kérdezni, hogy új alkatrészek berakása után (pl. VGA kártya, RAM) a Windowst újra kell-e telepíteni? Mert nekem gyakran leáll (valószínűleg a VGA a ludas: FX 5600XT), újraindul stb. A videokártyához feltettem azt a drivert, ami a DVD-teken volt. DX 9.0b van fenn, azonban ezt néha „elfelejti" a Windows, és tényleg: megnézem a vezérlőpultban, és szerinte DX 8.0 van fenn! A gépem paraméterei: Celeron 1,7 GHz, Asus alaplap (pontosan nem tudom), 2*256 MB 333MHz RAM, Gef. FX 5600XT 128 MB, Maxtor 60 GB, 360W-os táp, a többi szerintem nem szükséges.
Előre is köszi, hű olvasótok: --sotz--

Kedves sotz!
RAM és VGA csere esetén nem szükséges a Windowst újrarakni! Alaplapnál érdemes, ha egyáltalán elindul az operációs rendszer a csere után... VGA cserénél érdemes eltávolítani a régi drivert, illetve a régi eszközt, aztán kicserélni a vasat, mert a régi driver okozhat gubancokat. Ha pedig nem akar sehogy se rendesen szakítani a Windows, sajna marad a reinstall...

AGP probléma

Hi!
Lenne egy problémám. A konfigom: ABIT SA7 alaplap, Intel Celeron 2.2GHz, 256 MB RAM, GeForce FX 5900XT. Az alapkonfigomban MX 440-es volt, és mikor megvettem az új VGA-t, kimerítettem a pénztárcám. Az alaplap 4X AGP-s, a VGA pedig 8X-s, így egy csomó játék szaggat, aminek nem kellene. Hallottam valamit, hogy be lehet állítani, hogy csak 4X AGP-n üzemeljen, de nem tudom, hogy ez javítana-e a szaggatáson. Ha igen, hol kell beállítani? Ha nincs ilyen, akkor az lenne a kérdésem, hogy ha vennék egy 8X AGP-s alaplapot, akkor még a processzort is cserélni kéne-e, mert túl gyenge a VGA-hoz, vagy elég csak alaplapot venni? Lehet, hogy várnom kéne még, hogy a processzorra is összegyűljön a zseton, mert akkor valószínű, hogy megint új alaplapot kellene venni, nem? Ha vennék egy P4 2,8 GHz-s procit, és egy ASUS P4P800-as alapot, és maradna az 5900XT, akkor nagyjából mikorra avulna el ez az összeállítás? Bocs hogy „kicsit" hosszú lett. A legfontosabb kérdés: elég-e az alaplapot lecserélni vagy a procit is muszáj?
Előre is köszi: Mike

Kedves Mike! (olyan mintha magamnak írnék... – Mike)
Igazából elég alaplapot venned, ami tudja a 8X AGP-t, és a problémád nagy része megoldódik. A procid valóban nem kimondott versenyló de a VGA kártya egyelőre valamenynyire ellensúlyozza a sebességkiesést. Ha lesz pénzed, érdemes P4C800-t venni (ha már ASUS-t írtál) az Intel 875-ös chipset miatt. A P4 2,8 pedig még jó darabig menni fog, bár az Intel már nyomja az új Socket LGA775-öt is – de ez még elég drága.

Mike & Cray

Hardver hírek

Újdonságok és érdekességek a hardverek világából

Szörnyű kavarodás az ATI-kártyák nevei körül

Vantec
Fagyos beltér

A Vantec cég már hazánkban is ismert egyedi megoldású hűtő és modding eszközeiről. Legújabb kreálmányuk működési elve nem számít újdonságnak, kinézete viszont annál inkább. Az üres kártyahelyre illeszthető hűtőkártya leginkább forró, tuningolt VGA-k esetén jöhet számításba. A két 70 mm-es ventilátor hatékonyan és halkan hűti a közelében ténykedő chipeket. A kinézetre sem lehet panasz, az átlátszó műanyagot ledek világítják meg, így átlátszó oldallapú házban designelemként is funkcionálhat.

A másik extrém Vantec-kiegészítő az ugyancsak világító egérpad. A tápellátást USB-ről adagolhatjuk neki, cserébe kezünk alatt az asztal kéken derengeni kezd. Fontosabb a csukló megfelelő megtámasztása, ami az okos tervezésnek hála sikerült is, sajnos azonban az egyébként jól tapadó, gyors egérmozgást segítő felület meglehetősen kicsi.

A cég szinte minden termékét beszerezhetjük itthon, ezek között a közeljövőben olyan extrákra találhatunk, mint rezgéscsillapítók, tápegységek, külső merevlemez házak és egyéb hasznos kiegészítők.

Hűsölhet a VGA

ATI kártyák
Újabb kavarodás

Talán sokan nem tudják, hogy az ATI X800XT kártyáinak hivatalos neve Radeon X800 XT Platinum Edition. Ez természetesen nem jelentett problémát egészen addig, amíg néhány gyártó úgy nem döntött, hogy költségmegtakarítás címén kiad ezekből a kártyákból olcsóbb változatot is. A problémát ebben az esetben az jelenti, hogy az eddig piacra került kártyák dobozain a gyártók nem tüntették fel a Platinum Edition jelzőt, így ezeket nem lehet megkülönböztetni a mostanában megjelenő sima X800 XT kártyáktól.

Az első kósza hírek után kiderült, hogy a PE, vagyis Platinum Edition és a sima XT között csak órajelbeli eltérés mutatkozik, még ha nem is nagy mértékű. Amíg a Radeon X800 XT Platinum Edition magja, illetve memóriája 520 illetve 1120 MHz-en üzemel, addig a hagyományos Radeon X800 XT csak 500/1000 MHz-en jár. Ez a különbség nem jelentős, azonban valószínűsíthető, hogy a költségek lefaragása magával vonja a lassabb memóriák használatát is. A történet további érdekessége, hogy az utóbbi hetekben hírek kaptak szárnyra egy új ATI kártyáról, melyet a túl erős nVidia 6800 GT ellenfeléül szánnak. A most bevezetésre került sima XT-k képességeikben kísértetiesen emlékeztetnek erre, a hírek szerint X800 GT elnevezésű megoldásra. A helyzet meglehetősen kusza, hiszen ezek után már azt sem tudjuk, hogy az előzetesen GT-nek nevezett kártya lett-e végül az X800 XT, vagy pedig várható egy még újabb megoldás, hogy végképp összezavarjanak mindenkit. Mostantól tehát jól felfogott érdekünk lesz vásárlás előtt jól megvizsgálni a kiválasztott termék dobozát, illetve hasznos lehet a gyártó cég weboldalának átböngészése is, hiszen könnyen előfordulhat, hogy X800 XT Platinum Edition helyett sima X800 XT-t találunk a csomagban.

ATI műhelyéből
Új lapkakészletek

Előreláthatóan e hónap végén mutatkoznak be az ATI új lapkakészletei, melyek a nyolcadik generációs AMD processzorokhoz készülnek.
Az RX480 kódjelű megoldás lesz az első, melynek segítségével AMD-s rendszereken is használhatunk PCI Express csatolóval rendelkező videokártyákat. A lapkakészlet a TMSC gyáraiban fog készülni, 0,13 mikronos gyártástechnológiával.

Az RX480 mellett további két megoldással ismerkedhetünk meg szeptember végén. Ezek közül az első az RS480 AMD-s rendszerekhez készül, az RX480-tól eltérően azonban integrált grafikus magot is tartalmaz. A második, RS400 jelű készlet Pentium 4 processzorokat fog kiszolgálni. Az ATI céljai meglehetősen nagyra törők az új lapkakészletekkel, hiszen terveik szerint az Intel processzorokhoz készült lapkakészletek piacán a második, AMD-s megoldások területén pedig az első helyet kívánják megszerezni. A terv alapján a kanadai gyártó valószínűleg erőteljes támadást indít az nVidia nForce 4 megoldása ellen.

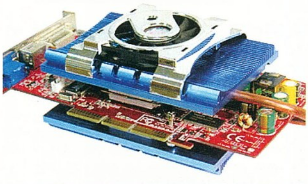
Maxtor
SATA Ultra16 merevlemezek

Megérkeztek az Ultra16 sorozatból a 250 illetve 300 GB-os változatok. Tulajdonságaikat böngészve láthatjuk, hogy 16 MB-os pufferrel rendelkeznek, nevükből adódóan Serial-ATA felületen csatlakoznak a számítógéphez, támogatják a Native Command Queuing (NCQ) lemezkezelést, 7200 RPM fordulatszámúak, és a merevlemezek mellé megkapjuk a MaxBlast névre hallgató szoftvert is, mely segítségünkre lehet a winchester formattálásakor, particionáláskor és egyéb esetekben. Természetesen annak sem kell kétségbe esnie, aki nem PC-vel, hanem Macintosh géppel rendelkezik, mivel a Maxtor SATA Ultra16 egységek mind a PC, mind a Mac rendszerekkel kompatibilisek. Aki vásárlásra adja a fejét, annak a 250 GB-os egységért körülbelül 240 dollárt a 300 GB-osért pedig 280 dollárt kell kifizetnie a hagyományos vagy virtuális kasszánál.

Inno3D
videokártyák Coolermasterrel

Az Inno3D az elmúlt két év során, ha szerényen is, de fejlődött. Az első változás a jobb minőségű és nagyobb méretű csomagolás volt, most pedig itt az újabb reform: a Cooler Master adja az Inno3D hűtéseit.

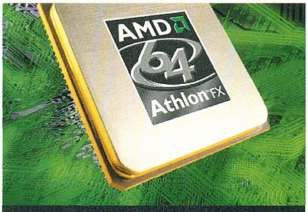
Az Inno3D GeForce 6800 Premium Edition 128 MB-os, 256 bites DDR memóriával szerelt nVidia GeForce 6800-at takar, melynek magsebessége 350 MHz, memóriasebessége pedig 800 MHz. Különlegességét nem is ez adja, hanem a megszokottól eltérő hűtés: a kártyán alumínium alapú, Cooler Master CoolViva hőcsöves hűtés végzi a dolgát. Bár ez a megoldás közel sem annyira hatásos, mint a hasonló hőcsöves hűtések, de célját tökéletesen eléri, a rajta forgó ventilátor is csak 23 dBA zajt termel, így mindenképpen a vetélytársak (MSI: 26 dbA, Asus: 28 dBA, referencia: 28-30 dBA) előtt végez a minél kevesebb zajterhelés versenyében. Áráról nincs információnk, de az Inno3D-t ismerve ez igen barátságos lesz.



Hőcsövek munkában

AMD
Kevés a processzor

A második számú processzorgyártó júliusi árcsökkentése után jelentősen meglódult a kereslet termékeik iránt, talán kicsit nagyobb mértékben is, mint várták.



Túl népszerű lenne?

Könnyen lehet, hogy az elkövetkezendő hetekben hiába várunk alacsonyabb árakra, hiszen így is akkora az igény az Athlon XP-k, az Athlon 64 2800+, 3000+ és 3200+, valamint az Athlon 64 FX-53 iránt, hogy a gyártó nem tudja kielégíteni azokat. Az eset igen kemény fejtörést okozhat a cégvezetésnek, hiszen saját hibájuknak köszönhetik, hogy nem tudják kihasználni az alkalmat piaci részesedésük növelésére.

Egyesek szerint a gyártó egy-két hét alatt feltölti a készleteket, addigra viszont megérkezhetnek az olcsóbb Intel processzorok is. A hiány Kínát, Tajvant és Európát érinti.

Intel
Kétmagos processzor hordozható számítógépekhez

Az Intel hordozható megoldásokkal foglalkozó csoportjának alelnöke elejtett néhány apróságot a cég első kétmagos noteszgép-processzorairól. A Jonah, vagyis Jónás kódnéven fejlesztett megoldás 65 nanométeres gyártástechnológiával készül, és már a következő, Calistoga fedőnevű északi hidat is támogatni fogja. Az Intel új noteszgép-platformja, a Napa az ICH7-M déli hidat kapja majd, amely hat PCI Express csatolót képes vezérelni. Emellett új WLAN-egységet kap Golan néven, támogatja a Hyper-Threadinget és a VT-biztonságtechnológiát.

Most, hogy az órajel emelése egyre nehezebb feladat, a gyártók inkább a többmagos megoldásokra összpontosítanak. Ennek eredményeként jövő év végére asztali gépekhez, kiszolgálókhoz és hordozható számítógépekhez egyaránt kaphatunk kétmagos központi egységet.

Új Intel processzorok
2005 elején

Hírek szerint a 2 MB másodszintű gyorsítótárral rendelkező Pentium 4 processzorok már a jövő év elején piacra kerülhetnek. A még idén megjelenő 3,73 GHz-es Pentium 4 Extreme Edition 1066 MHz-es rendszersín mellett 2 MB másodszintű gyorsítótárat tartalmaz. Egy ezer dollár körüli lapkától ez annyira nem nagy csoda, az már annál inkább, hogy három hónappal később a tömegtermeknek szánt Pentium 4-ek is örökölhetik a megnövekedett gyorsítótárat!

Ezek minden bizonnyal kompatibilisek maradnak a mai alaplapokkal, melyek képesek fogadni a 115 W fogyasztású processzorokat. A Prescott 2M magra épülő központi egységek kezdetben 3,20, 3,40, 3,60 és 3,80 GHz-es kivitelben lesznek elérhetők. Az új szokás szerint modellszámozással kerülnek piacra, így hivatalos nevük Pentium 4 640, 650, 660 és 670 lehet.

A Prescott 2M a 64 bites AMD processzorokhoz hasonlóan támogatja az XD vagy NX bit névre hallgató biztonsági technológiát is, mely káros tartalmú kódok, például egyes vírusok futását akadályozza meg Windows XP SP2 vagy újabb operációs rendszer használata esetén. Ezen kívül továbbfejlesztett energiagazdálkodási eljárásokra is számíthatunk, mint például az Enhanced Intel SpeedStep.

Egyes értesülések szerint ezek a Pentium 4-ek rendre 872, 637, 417 és 278 dollárba kerülnek majd, vagyis legtöbbjükről elmondható, hogy ugyanannyit kell érte fizetnünk, mint a 400 MHz-cel magasabb órajelen futó mai Pentium 4-ekért.

Tárnok Zoltán

Jövőre 2MB cache-sel

Mod-tech Hall
Modder verseny és kiállítás

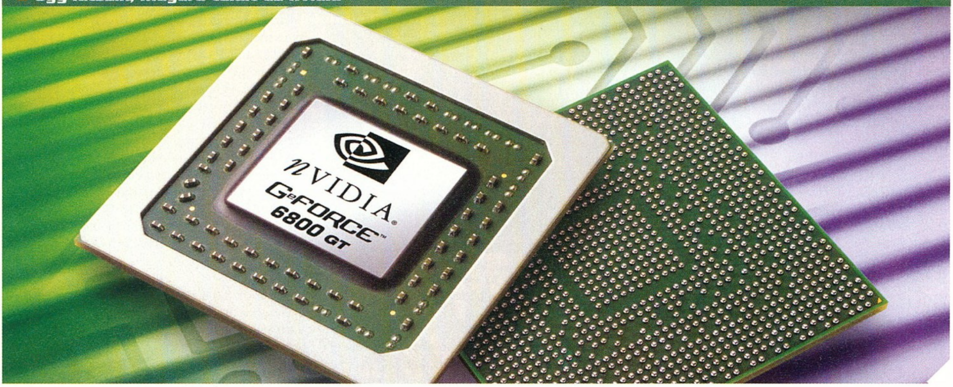
Idén ősszel (október 9-10) immár harmadik alkalommal nyitja meg kapuit a Mod-tech Hall kiállítás és modder verseny a Rubin Hotelben. A hagyományokhoz híven ismét megtekinthetjük a legújabb videokártyákat, alaplapokat és processzorokat. Megismerkedhetünk a legújabb lég- és vízhűtésekkel, bekukkanthatunk a legújabb számítógépházakba, és megcsodálhatjuk az összes divatos fénycsövet és világító ventilátort.

A kiállítás első napján élő modding bemutató várja a nagyérdeműt, ahol hazánk neves számítógépház-szobrászai a szemünk előtt alakítanak át különböző hardvereket. A második nap, ahogy az már megszokott, a modder versenyé. Ezen a napon a látogatók megnézhetik, miképp alakítják át gépeiket hazánk tehetséges modderei. A kiállításon ismét megtekinthetők és kipróbálhatók lesznek megjelenés előtt álló játékprogramok. A hagyományoknak megfelelően a belépés ismét ingyenes minden látogatónak!

mod-tech HALL 3
Harmadik Magyar Tuning és Modding Kiállítás és Verseny

nVidia GeForce 6800GT

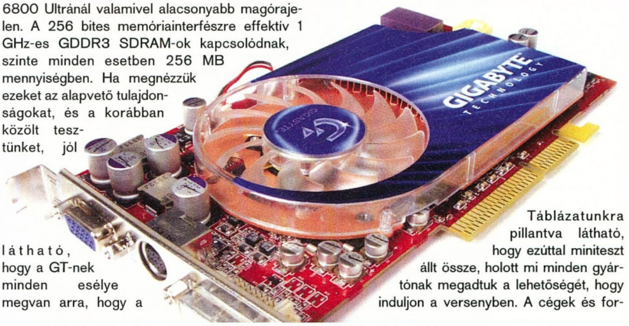
Videókártyák tesztje



Úgy látszik, magára talált az nVidia

Néhány hónappal ezelőtt leteszteltük az összes, Magyarországon akkor beszerezhető ATI Radeon X800Pro videokártyát. Ezúttal a nagy ellenfél nVidia legújabb, sikervárományos chipjére épülő termékeket gyűjtöttük össze tesztlaborunkban.

A nevezett chip nem is lehet más, mint a sokat dicsért nV40, ebből is a GT-verzió, melynek legfontosabb tulajdonsága, hogy mind a 16 pixelfutószalag és 6 vertexárnyaló üzemel, ám a GeForce 6800 Ultránál valamivel alacsonyabb magórajelen. A 256 bites memóriainterfészre effektív 1 GHz-es GDDR3 SDRAM-ok kapcsolódnak, szinte minden esetben 256 MB mennyiségben. Ha megnézzük ezeket az alapvető tulajdonságokat, és a korábban közölt tesztünket, jól látható, hogy a GT-nek minden esélye megvan arra, hogy a mindössze 12 futószalagos, lassabb memóriával szerelt (ám gyorsabb magórajelű) X800Prót helybenhagyja.



Táblázatunkra pillantva látható, hogy ezúttal miniteszt állt össze, holott mi minden gyártónak megadtuk a lehetőségét, hogy induljon a versenyben. A cégek és forgalmazók megkeresésekor általában az „éppen elfogyott", „két hét múlva lesz" vagy a „hamarosan érkezik" ígéreteket kaptuk, ami minden bizonnyal a 6800GT chipek hiányára vezethető vissza. Így aztán be kellett érnünk öt GeForce 6800GT kártyával. Ahogy igaz volt az X800Pro esetében is, a 6800GT-k a leg-

hi A minden hájjal megkent trükkös ellenfél a Gigabyte istállóból.

Hiánycikk

Az nV40 a jelenlegi 0,13 mikronos gyártástechnológia határait feszegeti a maga 222 millió tranzisztorával és magas órajeleivel. Ehhez viszonylag bonyolult NYÁK-lap, több GDDR3-as memóriachip és komoly hűtés tartozik, amik mind emelik az előállítási költséget. Ennyi hibátlan tranzisztort ilyen kicsi helyre még a viszonylag érettnek tekinthető 0,13 mikronos technológiával is igazi kihívás összezsúfolni. Ugyan az Ultránál alacsonyabb, 350 MHz-es órajelnek kell, hogy megfeleljenek a GT jelölésű chipek, így is rengeteg selejt kerül ki a gyártósorról (ezekből lesznek a sima 6800-asok, illetve a középkategóriás 6600-asok). Mindezzel azt szerettük volna megvilágítani, miért is van olyan kevés GT kártya a boltok polcain...

Kutyából szalonnát?

A sima GeForce 6800-as kártyák mindössze annyiban különböznek nagyobb testvéreiktől, hogy 16 helyett 12 pixelfutószalaggal, és a 6 helyett 5 vertex shaderrel dolgoznak. A RivaTuner készítője talált egy szoftveres megoldást a letiltott 4 pipeline újraengedélyezésére. Az nVStrap fül alatt megtalálható módosítás után elvileg 16/6 futószalagos, teljes értékű 6800GT/Ultra kártyát kapunk, némileg lassabb órajellel.

A módosítással mi is megpróbálkoztunk, azonban a két GeForce 6800-as kártya, ami éppen nálunk vendégeskedett, sajnos nem hajlott a gyorsulásra. Ennek oka egyszerű: a legtöbb gyártó a biztonság kedvéért hardveresen is maszkolja ezeket a pipelineokat, hogy az nVStraphez hasonló szoftveres trükkökkel ne lehessen megkerülni a cég akaratát. Ez persze legtöbbször nem is alaptalan, hiszen nagy az esély arra, hogy a futószalagok valóban hibásan dolgoznak.

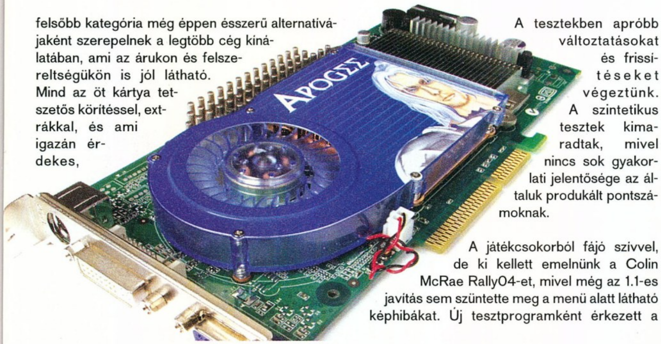
Figyelem! A tuningolás garanciavesztéssel jár, így a módosítást mindenki csak saját felelősségére, kellő szaktudás birtokában végezze el! A PC Guru az esetleges károkért felelősséget nem vállal!

Tesztkonfiguráció

Intel Pentium 4 3,4 GHz processzor, Asus P4C800-E alaplap, 2x512 MB Corsair PC3200LL memória, 350 W-os Enermax tápegység, Maxtor 80 GB-os SATA merevlemez.
Magyar Microsoft Windows XP Professional, SP1 szervizcsomaggal, DirectX 9.0b, Intel 6.0.1.1002 chipset driver,nVidia ForceWare 61.77

Győztes ajánlat	Tesztgyőztes	Legjobb vétel				
Gyártó	MSI	Leadtek	Gainward	Gigabyte	Chaintech	Gigabyte
Típus	NX6800GT-TD256	Winfast A400 GT TDH	GeForce 6800 GT Ultra	N68T256D	AA6800G /2400 Golden Sample	GV-R80P256V
Beküldő	Ramiris	Ramiris	Herta	CHS		
Bruttó végfelhasználó ár [Ft]	132000	120500	140000	125000		
Műszaki adatok						
Grafikus mag órajele [MHz]	351 MHz	351 MHz	351 MHz	351 MHz	350,62 MHz	472,5 MHz
Memória órajele (effektív) [MHz]	1002,4 MHz	1002,4 MHz	1002,4 MHz	1002,4 MHz	1002,4 MHz	891 MHz
Fedélzeti memória mennyisége [MB], típusa	256 MB GDDR3 SDRAM	256 MB GDDR3 SDRAM	256 MB GDDR3 SDRAM	256 MB GDDR3 SDRAM	256 MB GDDR3 SDRAM	256 MB GDDR3 SDRAM
Grafikusmag-tuning 400/450/500 MHz	+/-/-	+/-/-	+/-/-	+/-/-	+/-/-	n.a.
Memóriatuning 550/600/625 MHz	+/+/-	+/+/-	+/+/-	+/-/-	+/+/-	n.a.
A kártya GPU-, illetve memóriahűtésének mérete és fajtája	közepes méretű, lapos	kétoldalas, nagyméretű	nagyméretű, kétventilátoros	közepes méretű, lapos (referencia)	közepes méretű, lapos (referencia)	közepes méretű, lapos (referencia)
Hozzáadott teljes játékok	SC: Pandora Tomorrow, Prince of Persia: The Sands of Time, XIII, Uru	SC: Pandora Tomorrow, Prince of Persia: The Sands of Time, GunMetal Big Mutha Trackers	-	SpellForce, Thief 3, Joint Operations	Commandos 3	Counter Strike: Condition Zero, Rainbow six 3: Raven Shield, Spell Force: The Order Of Dawn

felsőbb kategória még éppen ésszerű alternatívájaként szerepelnek a legtöbb cég kínálatában, ami az árukon és felszereltségükön is jól látható. Mind az öt kártya tetszetős körítéssel, extrákkal, és ami igazán érdekes, egyedi hűtési megoldásokkal készült. Az ily módon színes mezőny a méréseknél már nem volt ilyen széthúzó – mind fej fej mellett teljesítettek.



Chaintech AA6800G - egyedi csomagolásban érkezik.

A tesztekben apróbb változtatásokat és frissítéseket végeztünk. A szintetikus tesztek kimaradtak, mivel nincs sok gyakorlati jelentősége az általuk produkált pontszámoknak.

A játékcsokorból fájó szívvel, de ki kellett emelnünk a Colin McRae Rally04-et, mivel még az 1.1-es javítás sem szüntette meg a menü alatt látható képhibákat. Új tesztprogramként érkezett a Doom 3, ami jó tesztrésszel büszkélkedhet, és alaposan megizzasztja a kártyákat.

nVidia Gran Turismo

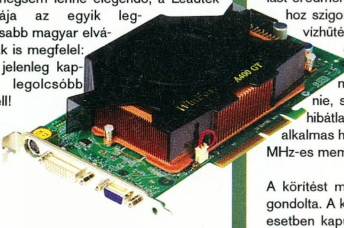
A tesztek és játékok alatt mért sebességek alapján hajszálnyival a Leadtek a leggyorsabb, amit szorosan követ az MSI 6800GT-je. A tuningolhatóságnál kíváncsiak voltunk arra, melyik kártya képes stabilan üzemelni az Ultra, valamint az Ultra Extreme órajelein, ami fokozatonként 50 MHz-es emelést jelent. Az Ultra szintjét mindegyik kártya képes volt megütni, ami megnyugtató. Ha jól szellőzik a gépünk és a VGA-hűtés is emberes, akár állandósítható is a magasabb órajel. Az Ultra Extreme követelményeinek sajnos egyik kártya sem felelt meg, pedig a magórajel növelése a 6800-asoknál látványos gyorsulást eredményezhet – ám a jelentősebb túlhajtáshoz szigorúbb válogatás, de még inkább erős vízhűtés szükséges. A memóriatuninggal nagyobb szerencsénk volt, az effektív 1100 MHz-et (ez az Ultra előírása) mindegyik kártyának sikerült teljesítenie, sőt, a legtöbben az 1200 MHz-et is hibátlanul tűrték. Ez a siker a tuningra is alkalmas hűtéseknek, és a már gyárilag is 1200 MHz-es memóriachipeknek köszönhető.

A körítést mindegyik gyártó láthatóan komolyan gondolta. A kötelező kábelcsomagon felül minden esetben kapunk DVD-lejátszó szoftvert és a túlpörgetést megkönnyítő alkalmazást.

Jó választás

A legjobb vétel!

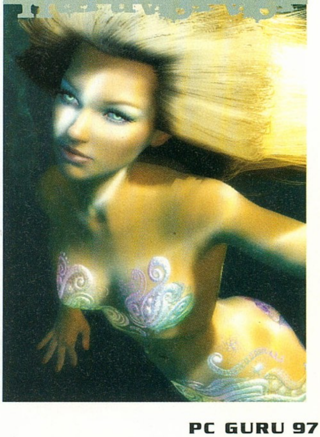
Aki a jelenlegi legolcsóbb, ugyanakkor prémium kategóriás 6800GT kártyára vadászik, a Leadtekhez kopogjon be érte. A Winfast A400 GT TDH egyik nagy előnye és fő ismertetője a csendes, ám nagyméretű (ráadásul kétoldalas) hűtőborda, a másik a kiváló körítés. Utóbbi a kötelező DVD-lejátszó szoftveren felül két felső kategóriás játékot jelent. Ha mindez mégsem lenne elegendő, a Leadtek kártyája az egyik legfontosabb magyar elvárásnak is megfelel: ez a jelenleg kapható legolcsóbb modell!



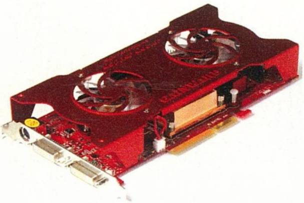
Winfast A400 GT TDH

Trükkös fiú

X800Pro tesztünk vendége egy 6800GT kártya volt, ezúttal pedig éppen fordított a helyzet – egy X800Pro védhette meg az ATI becsületét. Azonban nem hétköznapi Radeon X800Próról van szó, hanem egy különleges változatról, a Gigabyte találásában. A GV-R80P256V VIVO-s (Video ki/-bemenetes) kártya, a referenciánál némileg nagyobb hűtéssel és egy titkos extrával. A hivatalos specifikációkkal ellentétben ezen az X800Pro-n „véletlenül" mind a 16 pixel futószalag jó egészségnek örvend, és serényen dolgozik. Ehhez nekünk semmiféle bűvészmutatványra vagy speciális szoftverre nincsen szükségünk. Az órajelek a Prónak megfelelőek, így érthető, miért marad még így is el a legtöbb tesztben a 6800GT-től, igaz, immár csupán 1-2 képkocka/s-mal. Az X800Próktól azonban szépen elszakad, láthatóan gyorsabb azoknál. Ehhez már csak némi órajeltuningra van szükségünk, és X800Pro árban kapunk kiváló X800 XT-s, VIVO-s kártyát! A hűtéséről fontos megjegyezni, hogy nagyjából hangtalan, amivel egyik 6800GT sem képes felvenni a versenyt. A körítésről egyetlen rossz szót sem lehet szólni, több teljes verziós játék, szoftverek és a szükséges kábelek töltik ki a méretes dobozt.



Mérési eredmények [képkocka/s] Gyártó	MSI	Leadtek	Gainward	Gigabyte	Chaintech	Gigabyte
Típus	NX6800GT -TD256	Winfast A400 GT TDH	GeForce 6800 GT Ultra/2400 Golden Sample	N68T256D	AA6800G	GV-R80P256V
DOOM3 - 1024x768x32 bit, HQ	78	76.9	78.3	78	76.8	69.9
DOOM3 - 1600x1200x32 bit, HQ, 4xAA, 8xAF	31.1	33.5	33.4	33.5	33.4	25.4
Enemy Territory - 1024x768x32 bit, HQ	74.8	74.3	74.3	74.1	73.9	70.5
Enemy Territory - 1600x1200x32 bit, HQ, 4xAA, 8xAF	54.8	54.7	54.6	54.7	54.6	59.2
Far Cry - 1024x768x32 bit, VHQ	60.35	60.59	60.38	60.65	59.71	57
Far Cry - 1600x1200x32 bit, VHQ, 4xAA, 8xAF	30.2	29.57	30.06	29.97	30.74	33.1
Halo - 1600x1200x32 bit, HQ	50.4	51.61	50.55	50.76	51.22	50.52
Unreal Tournament 2004 - 1600x1200x32 bit, HQ, 4xAA, 8xAF	80.37	80.83	80.49	80.06	79.6	76.23



Ha nem elég egy ventilátor

Míg a Gainward a Golden Sample matricával próbálja magához édesgetni a vásárlókat (ami elméletileg gyárilag magasabbra állított órajeleket jelent – a tesztre kapott példány erről nem tudva hagyományos GT órajelekkel dolgozott...), a többi cég teljes verziós, jobbnál jobb játékokat pakol a dobozba. Ezen a téren egyértelmű győztes az MSI csapata, sikerült igen jó nevű, ráadásul friss alkotásokat megszereznie, amikhez rengeteg egyéb hasznos alkalmazás társul – utóbbiakkal győzedelmeskedhettek a Gigabyte hasonlóan kiváló játékválogatása fölött. Sajnos a csomagolás már hagy némi kívánnivalót maga után: a papírtokos lemezek összegumizva kerültek a hatalmas, színpompás dobozba. Egy CD-tartó sokat javíthatott volna az összképen, és a vételárat sem növelte volna kritikusan. A csomagolásban a Chaintech a legjobb, igaz a sima 6800-ashoz készült dobozon a kissé ferdén felragasztott „GT" matrica jelzi, hogy bizony erőteljesebb vas lapul a dobozban. A Háború és béke terjedelmét megközelítő, mindenre kiterjedő kézikönyv mellé designos kis labdát is csomagoltak, ami immáron a Chaintech védjegyévé vált.

A legjobbak

no. 1

Előző havi ATI X800Pro tesztünkben referenciaként már szerepelt a Leadtek GeForce 6800GT, meg is állapítottuk, hogy a 6800GT leheletnyivel gyorsabb az ATI Radeon X800Prónál. Mostani, mindösszesen ötszereplős tesztünk versenyzői kivétel nélkül jó vételnek számítanak, bármelyiket nyugodt szívvel ajánljuk a sebesség megszállottjainak. A mezőnyből az MSI terméke emelkedik ki: kiváló hűtésével, jó tuningolhatóságával, példás csomagolásával és szoftvercsomagjával – és nem utolsósorban teljesítményével. Az MSI nemrég kezdett ATI chipes videokártyák gyártásába, de emellett az nVidiát sem hanyagolja el, aminek tökéletes bizonyítéka a 6800GT-s kártyája. Ha már ennyi pénzt kiadtunk csúcskategóriás videokártyáért: az MSI gyönyörű és hatalmas dobozban szállítja a mezőny legjobb kártyáját.

MSI NX 6800GT

A kártyák értékelésénél figyelembe vettük a hűtés minőségét is. Nem feltétlenül a legnagyobb, legbrutálisabban kinéző volt a legszimpatikusabb, sokat számított a zajszint is. Ezért nem lehetett első a Gainward megoldása, ami ugyan valóban a legnagyobb, már első ránézésre is erőt sugall, ám a két, magas fordulatszámú ventilátor bizony zajos, míg a Gigabyte és a Chaintech a szép, közepes méretű, és általános használatra megfelelő referenciahűtést alkalmazta. A Leadtek a kétoldalas, nagyméretű, rézből készült, halk üzemű egyedi alkotásával lett első, amitől csak hajszállal maradt el az MSI kártyája, ahol az X800-ak hűtéséhez kísértetiesen hasonlító változatot használtak: lapos, halk és hatékony, vagyis ideális.

Hogyan teszteltünk?

A GeForce 6800GT-k teljesítményét a – Doom 3 teljesítményteszthez is használt – 3,4 GHz-es Northwood rendszerben mértük. A túlpörgetést lépésről lépésre, fokozatosan végeztük, az asztalon összeszerelt, jó szellőzésű tesztrendszerben, ám semmiféle extra hűtést nem alkalmaztunk.

A tesztprogramoknál meghúztuk a képzeletbeli nadrágszíjat, hogy a táblázat ne legyen teljesen átláthatatlan. Így is jól látható, hogy a kártyák fej fej mellett teljesítettek. Ennek tudatában érthető, hogy az értékelésnél miért nem számított jelentősebben a néhány képkocka/s eltérés. Az egyedi megoldásokra, jó szoftverkörítésre és természetesen a baráti árra helyeztük a hangsúlyt.

Végszó

Az Nvidia kiválóan pozícionálta GeForce 6800GT chipjét az ATI-féle X800-zal szemben – a rivális termékkel megegyező áron kínál annál nyers erőben jobb kártyát. Sajnos most, a kezdeti időkben a gyártási nehézségek látványosak, a május végén bejelentett nV40 architektúra előállítása továbbra sem gyerekjáték. Ezek fényében könnyen elképzelhető, hogy még jó darabig hiánycikk

Sikeresnek ígérkezik

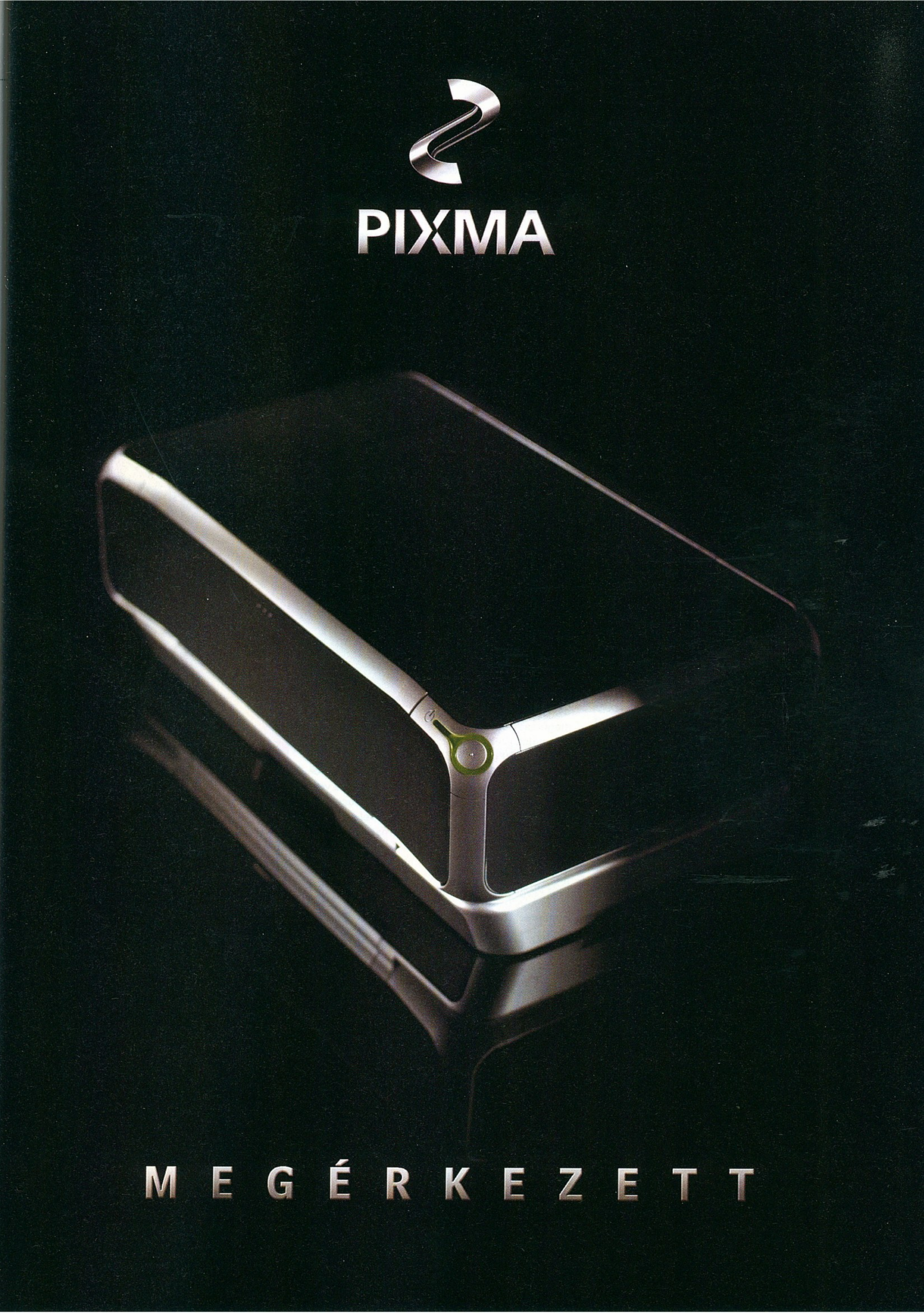
lesz a 6800GT, hiszen alacsonyabb áron kínál az Ultrához közeli teljesítményt, ráadásul szinte mindegyik GT könnyűszerrel felpörgethető a GeForce 6800 Ultra szintjére.

Az ATI-nVidia párharc újra kiéleződött, ami nekünk, végfelhasználóknak jó hír, hiszen ez agresszívabb árversenyt eredményezhet. Aki hosszú távon gondolkozik, és valóban erős videokártyát szeretne, amivel legalább 1-2 évig minden játékot magas felbontásban játszhat, a GeForce 6800GT-vel biztosan jól jár. A piacon továbbra is túlnyomó részben AGP8x-es kártyákat találunk, a tizenhatszoros PCI Express széleskörű elterjedésére még kb. fél évet biztosan várnunk kell.

Martinm

Csak óvatosan!

Az órajeltuninghoz a már jól ismert PowerStrip legújabb változatát használtuk, ám létezik egy hasonlóan profi, extrémebb túlpörgetésre kihegyezett program is, a RivaTuner. Az ingyenes szoftver segítségével lehetséges a kártya alaptulajdonságait akár alacsony szinten is megváltoztatni. Ez azonban roppant veszélyes tevékenység, ezért a program készítői több figyelmeztetés után engednek csak az amúgy is rejtett részbe. A program - neve ellenére - az Ati kártyákat is kezeli. Ennek a gyártónak a termékeinél, hasonlóan az nVidia gyorsítókhoz, szintén módunk nyílik alacsony szintű beavatkozásokra is (például a ventilátor fordulatszámának változtatása, órajel tuning, AGP beállítások, stb.).

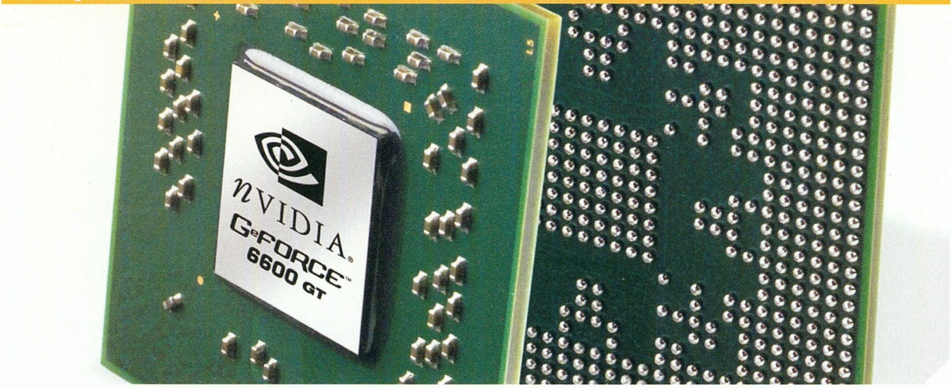

PIXMA
MEGÉRKEZETT

Prohardver! rovat

GeForce 6600 GT a középkategória királya

Az nVidia több fronton támad

■ Az új motor

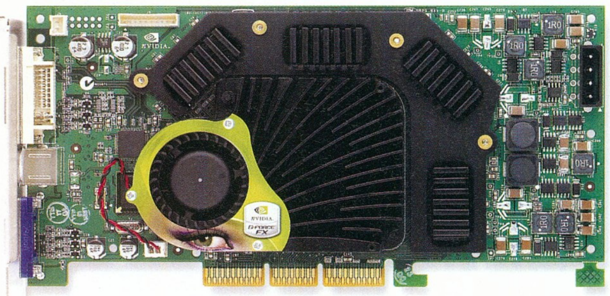


Az nVidia éppen egy évvel ezelőtt jelentett be utoljára középkategóriás grafikus gyorsítókártyát, amely anno a GeForce FX 5700 nevet kapta. Az 5700-asok az amúgy is megtépázott hírnevű FX 5800-asok és 5900-esek után nem számíthattak túlzott lelkesedésre – ezt a szegmenst az ATI a Radeon 9600-os sorozattal egyértelműen uralta. Az nVidia nemrég bemutatkozott GeForce 6600 és GeForce 6600 GT jelzésű kártyái a vékonyabb pénztárcájú, játszani kívánó vásárlókat veszik célba – a hírek szerint – 149 és 199 dolláros árakon (feltehetőleg ez valamelyest megnő majd, mire ideérnek a kártyák). Az augusztus eleji „paper-launch" után első kézből számolunk be a gyorsabbik, GeForce 6600 GT nevű grafikus gyorsító tulajdonságairól, sebességéről, és technikai jellemzőiről.

nVidia GeForce 6600 GT: nagyító alatt

A GeForce 6600 GT a GeForce 6800-as sorozat szerényebb képességű tagja, az új GPU kódneve NV43. Az újonc rendelkezik az összes GPU-specifikus tulajdonsággal, melyekkel a 6800-asok is, azonban a költséghatékonyság megőrzése érdekében a GPU 2 aktív pixel pipeline quadot, azaz összesen 8 aktív futószalagot tartalmaz a GeForce 6800 Ultra/GT 16-jával, és a sima GeForce 6800-as 12-jével szemben. További sebességcsökkenést tapasztalhatunk a vertexszámolások esetében is, ugyanis a csúcskategóriás kártyák 5 és 6 vertex-egységével szemben a 6600 GT csupán hármat tartalmaz. Utolsó, és szintén a teljesítményt rendkívüli mértékben befolyásolni képes tényező a memóriabusz szélessége, amely a nagyokhoz képest éppen a felére, 256 bitről 128 bitre csökkent.

ni **Geforce FX5900 Ultra, lassan lejár az ideje**



■ A chip - ezúttal hűtés nélkül

A GeForce 6600 GT a TSMC üzemében készül 0,11 mikronos gyártástechnológiával, ennek köszönhetően arányaiban számolva a GPU kevésbé melegszik és kevesebb áramot fogyaszt, mint bármelyik, jelenleg piacon lévő, 500 MHz-en futó grafikus chip (a VGA-történelem során egyébként már létezett 500 MHz-es GPU, a GeForce FX 5800 Ultra). A hozzá társított memória szintén 500 MHz-en jár, ám ne feledjük: ez 128 bites buszon kapcsolódik a GPU-hoz.

Az ATI palettájáról árban és teljesítményben a Radon 9800 Pro van a legközelebb a 6600 GT-hez. Az első fontos különbség, hogy a 6600 GT a 9800 Prónál 33 %-kal magasabb elméleti (!) maximális fillrate-re képes, köszönhetően a magas, 500 MHz-es órajelnek. Ám hiába minden próbálkozás GPU-oldalról, ha az a memória-sávszélesség szűkösségébe ütközik... A GeForce 6600 GT 16 GB/s-os sebessége a Radeon 9800 Pro hozzávetőleg 22 GB/s-os sebességével szemben 36 %-os lemaradásban van, ami elméletileg képes lehet a kártya összteljesítményét visszafogni, főleg élsimítás használatakor.

Tesztünkből kiderül az igazság!

A GeForce 6600 GT utolsó, és igazán meglepő tulajdonsága a nyákon található SLI-csatlakozó

Műszaki adatok					
VGA kódneve	ATI RV380	ATI R350	NVIDIA NV40	NVIDIA NV43	NVIDIA NV35
VGA megnevezése	ATI Radeon X600 XT	ATI Radeon 9800 Pro	NVIDIA GeForce 6800	NVIDIA GeForce 6600 GT	NVIDIA GeForce FX 5900 Ultra
Tranzisztorok száma	75 millió	107 millió	222 millió	146 millió	135 millió
GPU órajele	500 MHz	380 MHz	325 MHz	500 MHz	450 MHz
Pixelfutószalagok száma	4	8	12	8	4
Támogatott PS-verzió	2.0+ (24 bites precizitás)	2.0+ (24 bites precizitás)	3.0+	3.0+	2.0+
Támogatott VS-verzió	2.0+ (32 bites precizitás)	2.0+ (32 bites precizitás)	3.0+	3.0+	2.0+
Memória órajele (effektív)	730 MHz	680 MHz	700 MHz	1000 MHz	850 MHz
Memóriainterfész	128 bit	256 bit	256 bit	128 bit	256 bit
Memória mérete	128 MB	128-256 MB	128 MB	128 MB	256 MB
Memóriatípus	DDR	DDR	DDR	GDDR3	DDR
Csatolófelület	PCI Express	AGP 8x	AGP 8x / PCI Express	PCI Express (AGP 8x?)	AGP 8x
Támogatott DirectX-verzió	9.0b	9.0b	9.0c	9.0c	9.0a

(Scalable Link Interface), melynek révén két 6600 GT kártya is beilleszthető az két PCI Express felületű videokártyát támogató alaplapokba. Ezek a Scalabe Link Interface-en keresztül összeköthetők, így az elérhető gyorsulás akár 1,87-szoros is lehet az egykártyás rendszerekhez képest. Sajnos ez a lehetőség a később megjelenő AGP-s változatnál értelemszerűen nem elérhető.

GeForce 6600 GT a gyakorlatban

A teljesség kedvéért ötféle videokártyát teszteltünk: két PCI-Expresseset és három AGP-set (leírásuk és a tesztkonfiguráció a mellékelt táblázatban).

A felhasznált játékok: Doom 3, Colin McRae Rally 04, Unreal Tournament 2004, Far Cry.

A meghajtóprogramokban a képminőségi beállításokat nVidia-kártyák esetében a „minőség" opcióra, ATI-kártyák esetében pedig a legszebbre állítottuk, később csak az FSAA-val és az anizotropikus szűréssel foglalkoztunk. Az „IQ" beállítás az FX 5900 Ultrán kívül minden kártyán 4x élsimítást és 16x-os anizotróp szűrést jelent, az FX esetében csak 8x-os anizóról beszélhetünk. Minden játék esetében maximális grafikai beállításokkal mértünk, kivéve a Doom 3-at, ahol High Quality beállítással. A Doom 3, Far Cry és UT2004 játékokban saját magunk által felvett demókat, illetve replayeket használtunk fel a kártyák teljesítményének leméréséhez, minimálisra csökkentve a meghajtóprogram-optimalizációk esetleges hatását. A Colin 04-ben egy begyakorolt útvonalat jártunk be háromszor egymás után, miközben a Fraps programmal mértük a sebességet. Három lefutott kör után az átlagot jegyeztük fel. Középkategóriás kártyákról lévén szó, elhagytuk az 1600*1200-as felbontást.

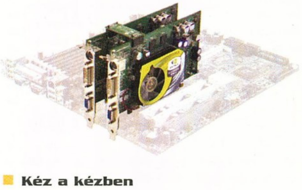
Ugyancsak a játéktesztek előtt leellenőriztük a GeForce 6600 GT élsimításának illetve anizotropikus szűrésének minőségét, és megállapíthattuk, hogy a GeForce 6800-as sorozathoz képest szerencsére nem változott egyik sem: a 6600 GT is elforgatott rács elvű élsimítást, illetve maximum 16-szoros, szögfüggő anizót alkalmaz.

OpenGL – Doom 3

Lássunk először egy OpenGL-re íródott FPS-t, ezek köztudottan az GeForce-oknak kedveznek, köszönhetően az nVidia kifinomultabb, gyorsabb OpenGL-meghajtóprogramjainak.

hi **Az nVidia nagy reményeket fűz hozzá - és nem is alaptalanul**

Az nVidia úgy reklámozta a GeForce 6600 GT-t, mint ideális kártyát a Doom 3-hoz. Demónkban – mely a CPUBoss pályán játszódik – nem kellett csalódnunk, az új jövevény egyértelműen letarolta a mezőnyt, kivéve persze a 6800-at, amelytől FSAA és AF nélkül alig marad le. A 6600 GT a játszhatósághoz elegendő fps-t tud felmutatni még 1024*768-ban 4xAA és 8xAF mellett is – ez pedig nagyszerű eredmény az FX-szel és a 9800 Próval szemben!



Kéz a kézben

Direct 3D FPS – UT2004, Far Cry

UT2004-es demónk a 3,2 GHz-es Prescott processzorral 96 fps-nél merült ki (emlékezzünk, Athlon 64 3400+-szal 125 fps körül van ez a limit!), ezért 1024*768-ban nincsenek egetverő különbségek a kártyák között, még a 9800 Pro is tartja az iramot. 1280*1024-ben már kezd kirajzolódni az igazi erősorrend, majd az FSAA és anizo bekapcsolása után a 6800-as mögött ismét a 6600 GT az igazi nyertes. 1280*1024-ben arányaiban ismét nagyobb a teljesítménycsökkenés, mint a 256 bites memóriavezérlővel ellátott kártyákon.

A Doom 3 után a Far Cry a második legizzasztóbb játék a VGA kártyák számára manapság. A Regulator pályán játszódó demónkban épületen belüli, rengeteg árnyékkal és fényhatással megtűzdelt (azaz shader-igényes) útvonalat járunk be, itt a videokártyákban van minden bizodalmunk. Far Cry tesztünkben élsimítás nélkül furcsamód a 9800 Pro jelentős hátrányba kerül a 6600 GT-vel szemben, azonban az élsimítás bekapcsolásával az ATI kártyája emelkedik felül. Az eddigi tesztek során itt ütközik ki leginkább a GeForce 6600 GT 128 bites memóriabuszának hatása: az élsimítás nélküli és élsimításos módok közötti teljesítménycsökkenés 51, és 48 %-os (tehát a teljesítmény közel a felére esik vissza)!

Direct 3D autós játék – Colin 04

A Colin McRae Rallyban az ATI-kártyák tradicionálisan szépen szerepelnek az erős shader-egy-

Az előző éra hűtése

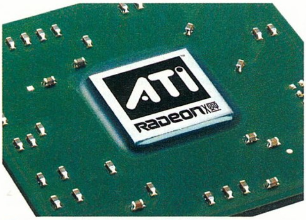
Mérési eredmények (fps) - a nagyobb érték a jobb

	GeForce 6800	GeForce 6600 GT	GeForce FX 5900 Ultra	ATI Radeon 9800 Pro	ATI Radeon X600 XT
Doom3 - CPUBoss 1024x768	97	91	45	43	27
Doom3 - CPUBoss 1280x1024	69	63	31	28	18
Doom3 - CPUBoss 1024x768 IQ	57	44	28	21	13
Doom3 - CPUBoss 1280x1024 IQ	39	28	19	14	8
UT2004 1024x768	96	94	91	93	77
UT2004 1280x1024	91	87	72	77	55
UT2004 1024x768 IQ	77	73	53	60	41
UT2004 1280x1024 IQ	60	54	39	44	29
Far Cry - Regulator 1024x768	91	80	50	69	46
Far Cry - Regulator 1280x1024	65	54	33	43	29
Far Cry - Regulator 1024x768 IQ	55	41	30	47	33
Far Cry - Regulator 1280x1024 IQ	37	27	19	26	17
CMR04 1024x768	131	120	77	117	71
CMR04 1280x 1024	104	94	60	88	53
CMR04 1024x768 IQ	73	67	39	60	35
CMR04 1280x 1024 IQ	58	50	31	47	26

ségeknek köszönhetően, a 9800 Prót azonban most ez nem mentette meg, ugyanis a 6600 GT mögé kényszerült, ha csak 5-11 %-kal is. Itt érdemes odafigyelni az X600 XT és az FX 5900 Ultra eredményeinek különbségére is...

Tuning és zajszint

A végső értékelés előtt lássuk, a kártya milyen tuningpotenciállal rendelkezik – melyből nem szabad messzemenő következtetéseket levonni, nem szabad túlértékelni az eredményt, elvégre nem teljes szériát teszteltünk le, csak egyetlen kártyát.



Ez már nem; na de majd az X700

Ez bizony hangos

A GeForce 6600 GT alapértelmezés szerint 500 MHz-es GPU- és 500 MHz-es memória-órajelekkel rendelkezik. A GPU-tuning leginkább a szerencsétől függ, a mi példányunkat 592 MHz-ig sikerült túlhajtanunk, ami 18 %-os tuningot jelent. A memóriatúlhúzás már jobban behatárolt, hiszen a kártyán a memóriachipek időzítése általában elárulja, hogy a gyártó mennyi tuningot engedélyezett. A referenciakártyára 2 nanoszekundumos Samsung memóriák kerültek, ami annyit jelent, hogy a memória elvileg maximálisan ki van hajtva, hiszen 1000/2 ns = 500 MHz. Szerencsénkre mégsem így történt, 500 MHz-ről 595 MHz-re sikerült túlhajtanunk a memóriákat, ami 19 %-os gyorsulást jelent. Érdekesség még, hogy ezeket az értékeket az „optimális frekvenciák észlelése" opció adta eredményül, tehát még csak komolyabban kísérletezni sem kellett a kártyával! Doom 3 alatt a tuning hatására a kártya 8-17 %-ot, míg Far Cry alatt 14-16 %-ot gyorsult. Szép eredmények!

A referenciakártya ventilátorának zajszintjére sajnos azt kell mondanunk: hangos, a Radeon 9800 Pro gyári ventilátorával vetekszik.

Konklúzió

A csúcskategóriában nemrégiben hirdettünk győztest: a Radeon X800 XT felül tudta múlni a GeForce 6800 Ultrát. Egy szinttel lejjebb fordult a kocka, a GeForce 6800 GT bebizonyította, hogy jobb vétel, mint az azonos áron kapható Radeon X800 Pro, tehát ezzel az állás 1:1. Még egy szinttel lejjebb a GeForce 6800-as a maga 12 futószalagjával igencsak magányosan álldogál a képzeletbeli ranglista élén, nincs ellenfele. A korábbi csúcskártyáknál (GeForce FX 5950 Ultra és Radeon 9800 XT) sokkal jobb teljesítmény nyújt nagyjából azonos áron, tehát 2:1 az nVidia javára.

A következő generációs kártyák középkategóriáját megtestesítő GeForce 6600 GT-vel szemben az ATI egyelőre nem vette fel a versenyt, az X600 XT az egyedüli kártya ebben az árszegmensben, azonban erre felesleges is szót pazarolni, esélye sincs a 6600 GT-vel szemben. Sőt a nemrégiben csúcskategóriás VGA-ból középkategóriássá avanzsált Radeon 9800 Pro sem tudott helytállni az új versenyző ellenében, így tehát 3:1 az nVidia javára. Egyelőre ez a helyzet, na de várjuk a folytatást, hamarosan itt a Radeon X700...

Info

A témával kapcsolatos további információk a Prohardver! weboldalán (www.prohardver.hu) érhető el: "GForce 6600GT" és "Logitech billentyűzetek"

Prohardver! rovat

Logitech billentyűzetek

Black Internet Keyboard és Cordless Desktop Optical Black

Elengedhetetlen kellék az igazi játékélményhez

A legtöbbet használt, ám mégis talán legkevésbé megbecsült adatbeviteli eszköz a billentyűzet. Nélküle nem lehetne IRC-t használni, nem írhatnánk meg elektronikus leveleinket, nem fórumozhatnánk, arról nem is beszélve, hogy egyes játékok teljesen kezelhetetlenek lennének a jó öreg betűzongora nélkül. Ám ez messze nem minden! A megfelelő klaviatúra kiválasztásánál nem csak az esztétikumra kell tekintettel lenni, fontosabb az ergonómia, a kényelem és a funkcionalitás. A Logitech a számítógépet használók körében jól ismert név – számos minőségi kiegészítőt gyárt, például a profi játékosok által is kedvelt egereket, de az internetes videobeszélgetések elengedhetetlen kellékét, a webkamerát is megtaláljuk kínálatukban. Mostani cikkünkhöz

Szép fekete gombok...

két billentyűzetkészletet választottunk: az egyik hagyományos elvű, azaz vezetékes, PS/2 portra csatlakoztatható, a másik vezeték nélküli. Utóbbihoz a gyártó mellékeli a megfelelő, azaz szintén vezeték nélküli egeret, előbbihez pedig a forgalmazó csomagol optikai elven működő rágcsálót.

Logitech Black Internet Keyboard

A Logitech Black Internet Keyboard követi a klasszikus felépítésű billentyűzetek felépítését: megtaláljuk rajta a nagy Enter billentyűt, s a kurzorok működtetését sem zavarja az egyes modelleken megtalálható Power és Sleep gomb. A PS/2 csatlakozóval rendelkező vezeték megfelelő hosszúságú és jó minőségű, így intenzívebb használat közben sem kell annak megtörésétől, elszakadásától félni. Bármennyire furcsán hangzik ez utóbbi kijelentésünk, már találkoztunk olyan billentyűzettel, amely egy nagyobb LAN-partit nem élt túl – egyszerűen megtört a vezetéke.

A nagyon jó minőségű műanyag eszköz legfelső sorában extra funkcióval rendelkező gombokat találunk. Ezek segítségével – amint arra a billentyűzet megnevezése is utal – online életünk működését gyorsíthatjuk, tehetjük kényelmesebbé. További billentyűkkel vezérelhetjük például a hangerőt. A magyar kiosztású gombok közepesen hangosak, ám a készülék nem a „klikkes" eszközök családjába tartozik. A gombok felülete kényelmesen idomul ujjbegyeinkhez, a munka (gépelés) gyorsan végezhető segítségükkel. A forgalmazó jól választott, amikor a Logitech Black Internet Keyboardját a kis optikai egérrel (Premium Optical Wheel Mouse M-BT58) párosította. Mind minőségben, mind formavilágban tökéletesen harmonizálnak egymással.

Logitech Cordless Desktop Optical Black

A Logitech Cordless Desktop Optical Black gyakorlatilag a Black Internet Keyboard vezeték nélküli változata. Mind minőségre, mind tulajdonságokra megegyezik a két modell. A csomag három részből áll: a két ceruzaelemmel működő optikai egérből, a szintén két ceruzaelemmel meghajtott billentyűzetből és az adó-vevőből.

Az adó-vevőt csatlakoztassuk számítógépünkhöz, majd nyomjuk meg rajta a billentyűzet alján található Connect gombot – és már készen is vagyunk. A műveletet csak egyszer kell végrehajtani, s máris vadul gépelhetünk. Az egér a két elemnek hála kellemes súlyelosztású. A gyorsabb FPS-játékok iránt érdeklődők jobban szerethetik a könnyebb egereket – nekünk kellemes meglepetést okozott játék közben a kis plusz súly (ez nyilván ízlés kérdése). A készülékek biztonságos hatósugara körülbelül három méter, de a távolságot az elemek töltési szintje is befolyásolhatja.

A Logitech billentyűzeteket és egereket a Komel Kft. bocsátotta rendelkezésünkre.

Értékelés

A Logitech Black Internet Keyboard és a hozzávaló egér ára bruttó 7400 Ft, ami nagyon jó vétellé teszi a vezetékes eszközöket. Kiváló minőségük és kényelmes használhatóságuk miatt az „erősen ajánlott" címkét kapják tőlünk. A vezeték nélküli klaviatúrák és egerek kedvelőinek – annak ellenére, hogy mi nem feltétlenül vagyunk az elemmel működő billentyűzetek és egerek hívei – szintén nagyon tudjuk ajánlani a Logitech Cordless Desktop Optical Black készletét. Bruttó 13 125 Ft igen jó ár az elegáns adatbeviteli eszközökért.

Prohardver- team

Összefoglalás

Ami tetszett:

* mindkét billentyűzet kiváló minőségű
* kellemes billenésű gombok
* hasznos plusz funkciók
* elegáns külső
* Logitech Cordless Desktop Optical Black – kedvező ár
* Logitech Black Internet Keyboard – nagyon kedvező ár

Ami nem tetszett:

* olyan játékoknál, ahol egyszerre több gombot kell lenyomni (igen ritka), nem mindig reagál megfelelően a billentyűzet (sípol).

Hardver bemutató

Újdonságok a hardverpiacon

A Logitech új hangfalai nem csak jól mutatnak, jól is szólnak

Albatron Intel PX915G Pro

Tajvani csillogás

Korábbi számainkban bemutattuk az új Intel rendszereket és azok teljesítményét. Akkor még referencia rendszereket vizsgáltunk, ám a gyorsaságáról és profizmusáról ismert Albatron termékei már megérkeztek a hazai boltokba is.

Ahogy az i865PE/i875P generációnál láthattuk, a kisebb számozású példányok valamivel lassabb, ám hasonlóan jól felszerelt, jobb ár-érték mutatójú termékek. A felszereltségre nem is lehet panasz, az Albatron mindent megtett a siker érdekében. A Pro jelölésű, i915G+ICH6 chipkészletre épülő alaplapon minden fontos vezérlőt megtalálunk és számos extrát is kapunk a pénzünkért. A G jelölésből következik, hogy az integrált GMA 900-as videovezérlő is használatba vehető, ám szükség esetén erősebb videokártyát is illeszthetünk a PCI Express x16 slotba. A processzorfoglalat természetesen LGA775-ös, amibe az Albatron ajánlása szerint akár már az év végén megjelenő 1066 MHz-es PSB-jű processzorokat is belepakolhatjuk, ami nem hivatalos, ám a gyártó garantálja működésüket. A kötelezőnek tekinthető négy SATA és egy PATA vezérlőn felül plusz négy PATA merevlemezt köthetünk RAID-be, köszönhetően a kiegészítő RAID chipnek. Nem maradhat el az ALC880-as HD Audio, a gigabites LAN vezérlő, a nyolc USB 2.0 és ráadásként még egy 10/100-as ethernet csatlakozás sem. A PEG (PCI Express Graphics) foglalat alatt további két PCI Express x1 és három hagyományos PCI helyre pakolhatjuk a kiegészítő kártyákat. Már meglévő DDR400-as memóriamoduljainktól nem kell megválnunk: az alaplap duplacsatornás DDR SDRAM vezérlővel van felszerelve. A BIOS-ban jelentősebb tuninggal is kísérletezhetünk, amihez jól jöhet a déli és az északi híd nagyméretű passzív hűtése.

Aki most szeretne bivalyerős, időtálló Intel rendszert összeállítani, nyugodtan választhatja az Albatron 915-ös alaplapját, nem fog csalódni benne.

MSI MEGA Player 515

OLED ékszer

Már számtalan apró, mindentudó mp3 lejátszóval találkozhattunk: volt merevlemezes, USB kulcsos, karórába rejtett, vagy éppen telefonba épített. Az MSI 515-ös számú, aprócska készüléke egyszerű, 256 MByte kapacitású memóriás MP3 lejátszó, az igazi újdonság kijelzőjében van. Ha TV Shop lennénk, divatos szóval multifunkciósnak kiálthatnánk ki a készüléket, ami ezúttal igaz is. Az mp3 zenelejátszás és az USB-s adattárolóként való használat mellett beépített rádió és diktafon növeli komfortérzetünket.

A miniatűr, beépített Li-ion akkumulátorral együtt csupán 48 grammos készülék kijelzője OLED (Organic Light-Emitting Diode) technológiával készült. Ennek köszönhetően a MEGA Player 515 kijelzője erős napsütésben is kiválóan olvasható és mivel nem igényel az LCD-knél használatos háttérvilágítást, kevesebbet is fogyaszt. A 128x64-es kijelző két szint képes megjeleníteni összesen négy sorban (a felső három sor kék, az alsó sárga). Ez elegendő arra, hogy minden fontos információt jól lássunk. A lejátszó formája, kezelése

OLED és MP3

és menüje egyaránt dicséretet érdemel, a hangminőségére sem lehet panasz. Sajnos a zenefájloknak csupán a címét írja ki, az előadót nem, ám ez szoftverfrissitéssel vagy tudatos fájlelnevezéssel kivédhető.

Apróbb hibái közé sorolható még sima, tapicskolásra érzékeny felülete, ezért jöhet jól a designos táska, amit bárhova felcsatolhatunk. Ugyan létezik 512 MByte-os változata is, továbbá más MSI MEGA szériás mp3 lejátszók már USB 2.0-s adatátvitelt használnak, az 515-ös továbbra is USB 1.1-en kommunikál a számitógéppel, ami meglehetősen lassúnak tekinthető. Ennek ellenére az MSI MEGA Player 515 kiváló mp3 lejátszó, programozható FM rádió, diktafon (rádióból is tudunk felvenni!), és mellékesen adathordozó is. Az OLED kijelző jobb, mint a hasonló méretű és tudású LCD, ráadásul kevesebbet is fogyaszt.

Samsung TS-H552 DVD író

Írás fénysebességgel

Úgy látszik, a Samsung komolyan gondolta kijelentését, miszerint hamarosan az optikai meghajtók piacán is domináns szereplővé kíván előlépni. Ehhez mindig a legfrissebb technológiákra, gyorsaságra és persze alacsony árakra van szüksége. Emiatt a Samsung az elsők közt készült el 16-szoros sebességre képes DVD-írójával.

Az első 16x-ok egyike

A hagyományos Samsung előlap mögött mindenféle formátumot olvasni képes meghajtót találunk, mely a cég saját fejlesztése. Az írási sebességekben DVD+R esetén garantált a 16-szoros sebesség, míg DVD-R-nél ez maximálisan 12-szeres lehet. Természetesen a DVD+R DL írás is támogatott, 2,4x-esen. Míg az újraírható DVD-ket négyszeresen, a CD-RW-t akár 32-szeresen is képes megírni, ami – ismerve a CD-RW technológia korlátait – több mint veszélyes. Ezekhez az extrém írási sebességekhez 2 MB buffer tartozik, na és persze egy nagy halom technológia, melyek mind az írás biztonságát hivatottak javítani: SAT (Speed Adjusment Technology), WriteMaster, TAC (Tilt Actuator Compensation), Double OPC (Optimum Power Control), Silent PWM (Silent Pulse Width Modulation, ABS (Automatic Ball Balancing System stb.

A teszten a meghajtó jól vizsgázott, egyetlen lemezt sem rontott, és az olvasással sem voltak gondok. A tálca mechanikája ugyan némileg hangos, a működés közbeni zaj minimális. Tesztelőként olyan szerencsés helyzetben voltam, hogy ki tudtam próbálni a 16-szoros DVD+R írási sebességet, ám ezt a felhasználók nagy része még jó ideig nem élvezheti. Ennek oka a 16-szorosan írható lemezek totális hiánya. (Mi is izgultunk, hogy megjönnek-e a tesztlemezek lapzártáig... – Joc) A 32-szeres CD-RW készítés nekem sem sikerült (újfent lemezhiány miatt), hiszen ennél a technológiánál a 24-szeres írási sebesség is ritkaságnak számít. Egyértelmű, hogy ezek a sebességmutatók inkább marketingszempontokat szolgálnak (egyelőre), mintsem ésszerű előrelépést. Utóbbi kategóriába tartozik viszont a DVD+R DL írása, bár az ilyen lemezek is drágák és ritkák a hazai piacon.

A Samsung jó DVD-írót készített: a TS-H552 mindent tud, amit egy mai DVD-írónak tudnia kell, emellett megbízható és gyors is. Nem szabad elfelejtenünk azonban, hogy a piacon olyan stabil és bejáratott nevekkel kell megküzdenie, mint az NEC, a Pioneer vagy éppen az LG.

Logitech X-230 és X-530 hangfalrendszerek

Szóljon hangosan a PC!

A Logitech két új hangfalkészletét az olcsóbb, ám minőségi szegmensbe pozicionálja, egyet 2.1-es, egyet pedig 5.1-es kiépítésben. Noha a technológia már 7.1-nél jár, és nem ritkaság a 6.1-es hangkártya sem, továbbra is az 5.1 rendszer számít a legelterjedtebbnek. A vételárak alacsonyan tartása érdekében mindkét rendszer a legegyszerűbb kiépítést alkalmazza. A kisméretű szatellit sugárzók csupán a közép-magas hangszórókat tartalmazzák, míg az erősítő áramkör és a tápegység a mélyládába lett elrejtve.

A hangfalak méret és tudás szempontjából egyaránt megegyeznek – ettől a 90 fokkal elforditott center csupán teljesítményében tér el. A Logitech az X-230 és X-530 esetében először alkalmazza a kéthangszórós kiépítést, aminek gyengéjét (miszerint az ilyen hangszórók hangképe egyenetlen) az általa kifejlesztett FDD2 technológiával (Frequency Directed Dual Drivers) próbálja megszüntetni.

Az erősítőhöz teljesen hétköznapi egy, illetve az X-530 esetében 3 sztereó jack dugót használhatunk bemenetként. Ennek nyers ereje csatornánként 7,4 watt, aminél a center némileg erősebb (15,5 watt), a mélyláda pedig 25 wattos (az X-230-nál 20 wattos). A szatellitekben két 5 cm-es, a highendet idéző kinézetű, bullet kúpos hangszóró dolgozik, ami a középtartományban szépen, tisztán, megfelelő térrel szól, de nem túl nagyot. A magasabb régiókban sajnos nem ilyen jó a helyzet, de nem reménytelen – amit megszólaltatnak, azt szépen teszik, de sokkal beszűkültebb térrel, erőtlenebbül. A mélysugárzó lapos kivitelű, ezáltal kisebb térfogata ellenére szépen, öblösen szól, a szatellitekhez illeszkedő erővel. A reflexnyílás jól segíti az oldallapon dolgozó 13,5 cm-es hangszórót. Sajnos a frekvenciavágás nem tökéletes, a mélycsatornára ugyanúgy kijutnak a magasabb tartományban szóló hangok is. A szatellitek kisebb átalakítás után falra is felszerelhetők.

Az új Logitech sugárzók igazán jó darabok, áruk sem megfizethetetlenül magas, ráadásul szépek is. Bruttó kiskereskedelmi áraik:
X-530 - 18 990 Ft, X-230 - 11 690 Ft.

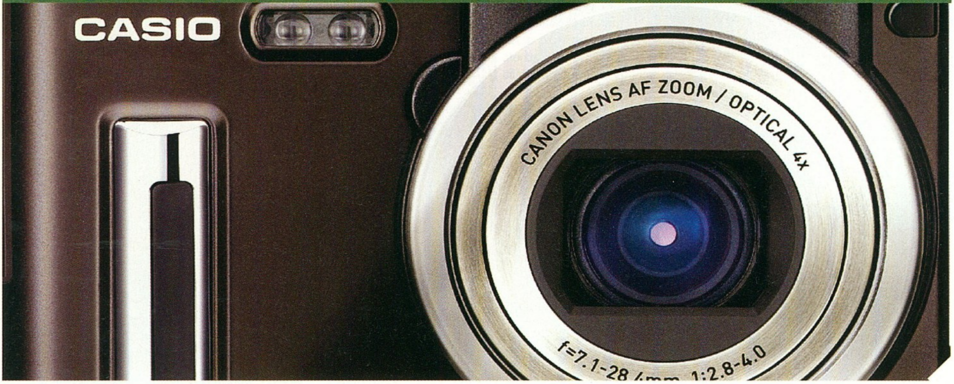
Martinm

Kéthangszórós kiépítés

Digitális fényképezőgép hírek

Fotótechnikai újdonságok

Casio gép - Canon optikával



Most induló rovatunkban a legújabb digitális fényképezőgépekről, illetve az azokhoz kapcsolódó hírekről, érdekességekről tudósítunk benneteket.

Olympus µ-mini DIGITAL

Az Olympus új, négy megapixel felbontású, kisméretű kompakt digitális gépe elsősorban nem szokványos megjelenésével hívja fel magára a figyelmet. Ennek érdekében az Olympus kifejlesztett néhány új technológiát, többek között olyan, speciális gyártási eljárást, melynek során a fém gépvázat egyetlen fémlemezből alakítják ki. Az ezzel az eljárással létrehozott sima, lekerekített vonalak biztosítják, hogy a fényképezőgép kényelmesen illeszkedjen a felhasználó kezébe. Hat különböző szín közül lehet választani – ezüst, fehér, fekete, kék, vörös és narancs.

A µ-mini DIGITAL-ban megtalálható az Olympus TruePic TURBO képfeldolgozó processzora, amely javítja a képminőséget, valamint növeli a rögzítés és megjelenítés sebességét. Az új fejlesztésű, kétszeres átfogású zoom objektív (35-70mm – 35mm-es formátumra átszámítva, f/3.5-f/4.9) három aszférikus üveglencsét tartalmaz, ami kis objektívméret mellett is nagy felbontást ígér. Az iESP (intelligent Electro Selective Pattern) fénymérés és a szpot AF szintén gép sajátja.

Az új, 1.8 hüvelykes, 134,000 pixeles LCD kijelző a gyártó állítása szerint a normál LCD kijelzőknél háromszor nagyobb kontraszttal büszkélkedhet, így erős napsütésben is használható.

A mozgókép-felvétel hosszát csak a memóriakártya kapacitása korlátozza (több mint 20 percnyi HQ minőségű felvétel menthető el egy 512MB-os xD-Picture Card memóriakártyára). A képek nyomtatásakor a PictBridge szabvány támogatása garantálja a problémamentes közvetlen nyomtatást PictBridge kompatibilis nyomtatókon.

Sony DSC-M1

A Sony közelmúltban bejelentett, 5,1 megapixeles gépe több érdekességet is tartogat a felhasználók számára. A sajátos kialakítás mellett nemcsak az állóképek, de videofelvételek készítésében is jeleskedik, így egyfajta fényképezőgép-videokamera hibridnek tekinthető. Az M1 a fényképek elkészítése előtt 5, míg az exponálás után még 3 mp-ig automatikusan QVGA minőségű videót rögzít, így egyfajta „videoszendvicsbe" csomagolja a fotót – mozgóképes formában megörökítve a kép elkészültének momentumait. Ez első hallásra meglehetősen memóriaigényes mókának tűnhet, azonban érdemes tudni, hogy a gép speciális MPEG4 kódolással dolgozik, amit MPEGMovie 4TV névvel illetnek. Ennél a formátumnál az eredeti 11 Mbps bitrátát 2,5 Mbps-re csökkentették a kisebb helyfoglalás érdekében. Az új tömörítési módnak köszönhetően egy 512 MB-os memóriakártyára VGA felbontásban (640x480), 30 kép/mp frissítés mellett 27 percnyi anyag fér, ami bizony figyelemreméltó adat. Az M1 Carl Zeiss Vario-Tessar objektívvel rendelkezik, amely háromszoros zoom-átfogással bír. A gyors képfeldolgozásról, a képek közötti és a bekapcsolás utáni rövid várakozási időről a Sony Real Imaging Processor áramköre gondoskodik.

A gép érdekessége, hogy nem fekve, hanem állítva kell használni, ha kinyitjuk a 2,5" méretű LCD monitort, akkor tűnnek elő a különböző kezelőgombok.

A DSC-M1 várhatóan decemberben kerül forgalomba, 600 dolláros tervezett áron.

Casio Exilim Pro EX-P700

A Casio új fényképezőgépe az EX-P600 alapjaira épül. Az új modell az elődhöz hasonlóan 2" méretű LCD monitorral és négyszeres átfogású (Canon gyártmányú) zoom objektívvel bír. Az optika 33 – 132 mm-nek felel meg 35 mm-es, hagyományos formátumra átszámítva, fényereje pedig f/2,8-f/4,0. A felbontás nagyobb lett, így immár a Casio is belépett a 7 megapixeles klubba! Az EX-Finder és az Icon Help funkciókat szintén örökölte az új szerkezet, előbbi a felvételi információk grafikus megjelenítésért, utóbbi a kijelzőn felbukkanó ikonokhoz tartozó magyarázó szövegek megjelenítéséért felel.

A gép tervezésénél különös figyelmet fordítottak a rövid reakcióidőkre. Bekapcsolás után 2 másodperccel már felvételre alkalmas a készülék, a kioldó gomb teljes lenyomása után pedig mindössze 0,01 mp telik el az expozíció megkezdéséig. Sorozatfelvétel módban 3 kép/mp sebességre képes az EX-P700 – egy sorozat 5 képből állhat.

Érdekesség az RGB hisztogram funkció, ami nem csak a szokásos világosságértékeket képes megmutatni, de színcsatornánként is láthatjuk az árnyalatok eloszlását.

Profi gépekből ismerős funkciók is találhatók a szolgáltatások között, ilyen például a klasszikus felvételi módok támogatása, a B idő használatának lehetősége (bármennyi ideig nyitva lehet a zár) és a külső vaku csatlakoztatásának lehetősége.

Joc

Csak 400 Ft! + Áfa

Színes háttérképek - MMS - ek

Színes háttérképek - MMS-ek

Szinte minden telefonra!

PCHATTER XXXXX → 1785

Színes háttérképeket a következő telefonokra tudsz letölteni: **Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250+i, 7650, 8910i, N-Gage, Samsung E700, C100, V200, S300, S100, SonyEricsson T310, T610, P800, Siemens M55, S55, SL55, Sharp GX-10+i, GX-20, Motorola T720i.** A letöltéshez küldd a PCHATTER szót és a választott kép kódját szóközzel elválasztva a **1785**-ös számra! (pl. PCHATTER 11001) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a képet. **Aktív WAP hozzáférés szükséges!** Az SMS ára 400 Ft + ÁFA.Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

Csak 400 Ft! + Áfa

POLIFÓNIKUS CSENGÉSEK

Szinte minden telefonra!

PCPOLI XXXX → 1785

Többszólamú csengőhangot a következő telefonokra tudsz letölteni: **Nokia 3100, 3200, 3300, 3510+i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250+i, 7650, 8910i, N-Gage, Samsung E700, C100, V200, S300, S100, SonyEricsson T230, T300, T310, T610, P800, P900, Siemens A55, C55, M55, S55, SL55, A60, C60, MC60, C62, Sagem myX-3, myX-5m, myX-6, Motorola C350, E365, T720i, V300, V525, Panasonic GD67, GD87, Sharp GX-10+i, GX-20.** Csengőhang letöltéséhez küldd az PCPOLI szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a **1785**-ös számra! (pl. PCPOLI 1138) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhangot. **Az SMS ára 400 Ft + ÁFA. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063**

TOP

Groove Coverage - 7 Years and 50 Days	1676
O-zone - Dragostea Din Tei TIPP	1876
Blue - Bubblin'	1895
Kelis - Trick Me	1817
Usher - Burn	1902
Usher - Yeah	1632
Erős vs. Spigiboy - Valami véget ért	1487
Hooligans - Királylány	1330
Nox - Százszor ölelj meg	1395
V-Tech - Homokba írt szerelem	1598
Tankcsapda - Be vagyok rúgva	1637
Benni Benassi - Satisfaction	1468
Scooter - Maria	1264
Ennio Morricone - Volt egyszer egy vadnyugat	1311
Macskajaj	1299

INDULÓK

Szép gyermekem	1688
Magyar olimpiai dal 2004	1937
Fradi induló	1639
Sej, a mi lobogónkat	1687
Ismeretlen - Bunkócska	1666
Mint a mókus	1685
Májusköszöntő	1684

MAGYAR

Dopeman - Nincs köztünk csicska	1275
Ganxta Zolee és a Kartel - A legnagyobb pofon	1369
Kool and the Gang - Celebration	1104
LL Junior - Raggmoffin 2	1355
Majka Papa ft. Kétarc - Kiszavazó Show	1253
Magyar olimpiai dal 2004	1937
Auth Csilla - A szerelem az esetem	1661
Back II Black - Szerelembomba	1341
Beatrice - Azok a boldog	1343
Beatrice - Nyolc óra munka	1433
Belga - Hazakísérlek	1641
Crystal - Jég a tűzben	1284
Demjén Ferenc - Vigyél bele a jóba	1602
Emilio - Ne nézz vissza rám	1450
Groovehouse - Ha újra látom	1376
Hevesi Tamás - Elválás	1604
Hungária - Istambul	1605
Jamie Winchester and Hrutka Róbert - One Way to Heaven	1377
Jamie Winchester és Hrutka Róbert - Nice Try	1674
Republic - 67es út	1503
R-Port - Te vagy, aki kell	1282
Unique - Mozaik	1290
United - Keserű méz	1926
Varga Zsuzsa - Rázd még!	1256
Zorán - A szerelemnek múlnia kell	1517
Zsédenyi Adrienn - Szeress Most	1374
Tankcsapda - Itt vannak a tankok	1651

POP

Blue - Bubblin'	1895
Kelis - Trick Me	1817
D-12 - My Band	1642
Maroon5 - This Love	1672
Avril Lavigne - My Happy Ending	1898
Nelly Furtado - Forca	1858
Despina Vandi - Opa Opa	1890
Anastacia - Left Outside Alone	1640
Black Eyed Peas - Let's Get It Started	1903
The Rasmus - Guilty	1929
Evanescence - Everybody's Fool	1891
Beyoncé - Naughty Girl	1829
Linkin Park - Breaking The Habit	1818
O-zone - Dragostea Din Tei	1876
Groove Coverage - 7 Years and 50 Days	1676
Usher - Yeah	1632
Scooter - Maria	1264
Britney Spears - Toxic	1463
Basement Jaxx - Good Luck	1600
Sugababes - In The Middle	1636

ROCK

Oasis - Songbird	1759
Tankcsapda - Föld és Ég	1786
Guns n\' Roses - Paradise City	1134
Prodigy - Breath	1203
Evanescence - Bring Me to Life	1241
Anthrax & Public Enemy - Bring the Noise	1904
Limp Bizkit - Faith	1135
Stripped - Let It Bleed	1780
Iron Maiden - The Trooper	1921
Sepultura - Refuse Resist	1924
Pantera - Domination	1922

ÚJDONSÁG

Kowalsky meg a Vega - Aszfalt és fehér csík	1945
Green Day - American Idiot	1947
Zanzibár - Az igazi nevem	1946
Splash - Gyere szeress	1948
Tomboy - Futnak a fák	1949

ZAJOK/EFFEKTEK

Funky-monky	1844
Kossuth Rádió szünetjel	1847
Fanfár	1843
EKG	1842
Big Ben	1839
Lejtő...	1841
Mikrobi	1851
Harmadik típusú találkozások	1836
Varázs...	1849
Piaci kofák	1852
SMS	1853

MONO CSENGÉSEK

Nem csak NOKIÁRA!

PCCSENG XXXXX → 1785

Ha **Nokia** telefonod van: csengőhang letöltéshez küldd az PCCSENG szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a 1785-ös számra! (pl. PCCSENG 21553) Ha **SonyEriccson, Siemens C45, S45, ME45** vagy későbbi típusok bármelyike kivéve ST55), **Motorola T192i, T280i/m, V60i/m, V66i/m, vagy Alcatel 311, 511, 512, 525 vagy 715** telefonod van, akkor csengőhang letöltéshez küldd az PCECSENG szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a 1785-ös számra! (pl. PCECSENG 21256) Az SMS ára 400 Ft + ÁFA. Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

ÚJDONSÁG

50 Cents - Pimp	22064
Sean Paul - Like Glue	22061
Mary J. Blidge Ft. Method Man - Love At First Sight	22057
Muse - Time Is Running Out	22058
No Angels - Someday	22059
Redrama - Hang It Up	22060
System Of Dawn - Sugar	22062
Iron Maiden - Wildest Dreams	22053
Linkin Park - Numb	22054
Marilyn Manson - This Is The New Shit	22056
Technicolour - Fireflies	22063

DISCO/DANCE

Craig David - I Am Walking Away	10670
Sugarbabes - Freak Like Me	10786
Dido - Thank You	10653
Kylie Minogue - Cant Get You Out Of My Head	10287
Madison Av. - Don't Call Me Baby 1	10221
Pink - Dont Let	10802
Kool And The Gang - Celebration	20051
Prodigy - Poison	21338
Scooter - Posse	21344
Jean Michel Jarre - Oxygene	21328
Atc - My Heart Beats Like A Drum	21301
Eiffel 65 - Move Your Body	21298
Daft Punk - Aerodynamic	21017
Sean Paul - Like Glue	22061

ZAJOK

Computer Jatek - Bruce Lee	10500
Buborékok - Zaj	21075
Computer Jatek - Outrun	10506
Szivdobogas (Zaj)	21423
Sms Erkezett (Zaj)	21394
Bkv Szignál	22048
Máv Szignál	21288
Fax Kuldes (Zaj)	21144

TV/FILM

Ironman (From Beavis & Butthead)	10194
Yakety Saks (The Benny Hill Show)	21494
Szuper Csapat (Tv Sorozat)	21425
Eastenders (Tv Sorozat)	10253
Macgyver (Tv Sorozat)	21278
Popeye A Tengeresz - Tema	21343
Rendorakademia - Tema	21339
Miami Vice (Tv Sorozat)	21294
Rém Rendes Család	21353
Rtl Klub Hirado - Focimzene	21365
Macskajaj	22044
Mekk Mester	22041
Magnum (Tv Sorozat)	21281
Jóbarátok (I\'ll Be There For You)	21231
Southpark-blame Canada	10510
Friends (Tv Sorozat)	10463
Mission Impossible	10607
Die Hard Filmzene	10798
The Pink Panther	20024
Forest Gump Filmzene	10799
The Good,bad & Ugly Theme	10415

Nálunk először!

AUDIÓ CSENGÉSEK

Igazi hang

PCX XXXX → 06 90 629 000

AUDIÓ CSENGŐHANGOT a következő telefonokra tudsz letölteni: **Sony Ericsson** K700, P800, P900, S700, T230, T300, T310, T610, T630, Z500, Z600, Z1010 **Nokia** 3200, 3300, 3650, 3660, 5140, 6230, 6600, 6620, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, N-Gage, **Motorola** V300, V525, V600, MPX200 **Samsung** A800, C100, D410, E700, E710, P400, S100, S300, S300M, T100, V200, X100, X450, X600 **Siemens** C60, C62, MC60, S55, SL55, SX1 Csengőhang letöltéséhez küldd az PCX szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a **06 90 629 000**-ás számra! (pl. PCX 3009) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhangot. **Az SMS ára 799 Ft + ÁFA. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063**

EMBERHANGOK

Nevetés (férfi)	3048
Baba sírás	3047
Tarzan	3100
Good morning (férfi gépi)	3014
Nevetés (női)	3049
Juhuuu	3046
Good bye (női gépi)	3027
You have a new message (férfi gépi)	3026
Hello baby (férfi gépi)	3016
New message received (férfi gépi)	3018
You have a new message (női gépi)	3037
Szalacsi	3038
Horkolás	3045
Erotikus aaah (női)	3041
Böfögés	3039

ZENE

Halleluja (kórus)	3061
Hockey	3066
Hárfa	3065
Mexikói	3063
Xilofon	3077
Kisdob	3068
Orgona	3070
Vibrafon	3076
Trombita2	3072

ÁLLATHANGOK

Kecske	3005
Kutya	3006
Varjú	3012
Tücsök	3011
Macska	3004
Ló	3007

FEGYVEREK

Időzített bomba	3058
Gépfegyver	3057
Pisztoly	3059
Bomba	3056

JÁRMŰVEK

Kamion	3104
Mozdony síp	3092
Hajókürt	3079
Forma1	3089

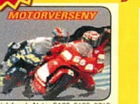
Letöltés csak 1 SMS-sel!

JAVA játékok

JATEKPC XX → 06 90 629 000

Tölts le egy JAVA játékot a mobilodra és vesd bele magad a szerencsejátékok, könnyűvérű nők és a tiltott utcai harcok világába! Ha például az Járőr játékot szeretnéd letölteni, küldd el SMS-ben a JATEKPC 504 üzenetet a **06-90-629-000** számra. (Az SMS ára 799 Ft + ÁFA) Ne felejts el szóközt rakni a JATEKPC és a játék száma közé! Kiküldünk egy válaszüzenetet, amelyben a letöltés menüpontot választva a játékot letöltheted a mobilodra. A szolgáltatás mindhárom mobilhálóztról elérhető. **Aktív WAP hozzáférés szükséges! Információs vonal: Digitania Rt. 06-1-328-5063 (normál díjas hívás).**

Járőr



Támogatott telefonok: Nokia 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 3100, 3200, 5140, 6220, 6230, 6610, 6650, 6810, 6820, 7250i, 7600, 3650, 7650, N-Gage, 6600, 3510i, 3410, 6310i

A játékban egy gyorsasági motorral száguldasz az általad választott pályákon. Legyél gyors és sportszerű, hogy a legjobb köröket futhasd. A pályát tanulmányozhatod a térkép segítségével. Rajt!

JATEKPC 523

Járőr

Platform: N30c, N40

Feladatod rendőrként üldözőbe venni a bűnözők autóját és megállítani őket, mielőtt az autód összetörne. Vigyázz, hogy ne okozz forgalmi balesetet. Az utakon találkozol közlekedési dugóval és sok járdaszegéllyel. (kaland)

JATEKPC 504

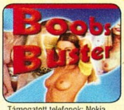
Tankvadász

Támogatott telefonok: Nokia 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250

Te vagy az utolsó ember, akiben bízhatunk. Egyetlen fegyvered van az ellenség ellen: a tankod.

JATEKPC 12

Boobs Buster



Támogatott telefonok: Nokia 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250

Ez a játék a reflexeket teszi próbára, s az ügyességet szép lányokkal honorálja!

JATEKPC 39

Tommi Mäkkinen

Támogatott telefonok: Nokia 3410, 6310i, 3650, 7650, N-Gage

Légy Te Tomi Mäkkinen! Ha sikerül az első három helyezés valamelyikét elérned, új pályák várnak Rád.

JATEKPC 73

Tiana Reed

Támogatott telefonok: Nokia 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 3100, 3200, 5140, 6220, 6230, 6610, 6650, 6810, 6820, 7250i, 7600, 3650, 7650, N-Gage, 6600, 3510i

Egyre nehezebb pályákon harcolhatsz Tania, a profi kommandós szerepében. Az ellenség váratlanul csap le, de mindig győzhetsz, ha igazi kommandósként gondolkodsz.

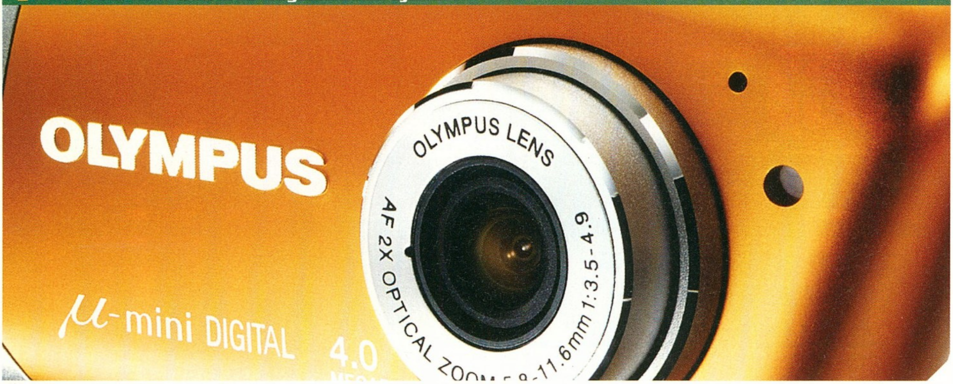
JATEKPC 512

Telefontípusok hivatkozása: N30bw: 3410, 6310i, **N30c:** 3510i, **N40:** 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 3100, 3200, 5140, 6220, 6230, 6610, 6650, 6810, 6820, 7250i, 7600, 8910i, **N60:** 3650, 7650, N-Gage, 6600, **V300:** Motorola V300, V525, V600, **T720:** T720/T720i, **SieSL55, SieS55:** Siemens SL55, S55, **Sharp_20:** Gx20, Gx30, **Sharp_22:** Gx22, **Sharp_10:** Gx10, **SEP800:** Sony Ericsson P800 és P900

Képességfejlesztés 4.

Tippek, trükkök digitális fényképezéshez

A mai rész nem csak erős idegzetűeknek ajánlott



Az előző részben, a különböző fotográfiai paraméterek (megvilágítás, ISO érzékenység, rekesz, zársebesség) közötti összefüggés tárgyalásánál igencsak elmélyedtünk a fényképezés tudományának elméleti kérdéseiben. Remélem, mindenki alaposan megtanulta a leckét és azóta szorgalmasan gyakorol... Ahogy ígértem, ezúttal könnyebben emészthető, de nem kevésbé fontos téma kerül terítékre. A mai alkalommal – részben építkezve az előző epizódban tárgyalt ismeretekre – bemutatjuk a négy alapvető felvételi módot, illetve az elterjedtebb egyéb módokat, emellett szó esik az expozíciókorrekció jelentőségéről is.

Sorozatunk korábbi részeiből megismerhettük, miben rejlik a záridő és a rekeszérték jelentősége. A legegyszerűbb (és legolcsóbb) gépeken automata módon történik a beállításuk, a felhasználó közvetlen módon nem avatkozhat bele abba, hogy milyen záridővel és rekeszértékkel készüljön a fénykép. Ez a klasszikus Kodak jelmondat („Ön csak megnyomja a gombot, a többi a mi dolgunk!") megvalósulása. Az eladott fényképezőgépek döntő többsége abba a kategóriába tartozik, ami ezt nyújtja a felhasználónak. Legtöbben nem is akarnak mással foglalkozni, mint belenézni a keresőbe és exponálni. (De persze Ti, akik eme cikket olvassátok nem ebbe a körbe tartoztok...) Számukra viszonylagos olcsóságuk és egyszerű kezelhetőségük (a lehető legkevesebb beállítási lehetőség) miatt ez a kategória a megfelelő választás. Azzal azonban érdemes tisztában lenni, hogy vannak szituációk, amelyekben ezek a gépek gyakorlatilag képtelenek jó képet készíteni, mivel bármennyire kifinomultak is a manapság alkalmazott automata rendszerek, mégis hibáznak időnként. Ráadásul az olcsó gépekbe természetesen nem a legfejlettebb autofókusz- és fénymérő-elektronikákat építik be. Szerencsére az ilyen gépek mindegyikén lehetőségünk van arra, hogy expozíciókorrekciót (ma még szó lesz róla!) hajtsunk végre.

Látod drágám az ott Béla, az új pasim...

A fényképezőgépek következő, eggyel magasabb osztálya még szintén nem teszi lehetővé a közvetlen záridő- és rekeszérték-állítást, azonban felkínál bizonyos előre programozott módokat. Ezek lényege, hogy egyes, gyakori fotós szituációkhoz előre programozzák, hogy a záridőt és a rekeszt úgy válassza ki (az aktuális megvilágítás figyelembevételével), ahogy az a leginkább megfelel az adott szituációnak. Ezek a módok a kevésbé tapasztalt felhasználóknak készülnek, az igazán profi gépeken nem is találkozunk velük, mivel a félautomata módokkal (lásd később) is ugyanúgy megoldható mindez.

Olympus csúcsdesign

A legelterjedtebb előre programozott módok a sport, a tájkép, a portré és az éjszakai mód. Emellett előfordul számos egyéb mód is különböző fantáziadús nevekkel, vannak olyan gépek, amiken akár húsz ilyen is megtalálható. Mi most csak az elterjedtebbekkel foglalkozunk. A sport mód (ikonja általában egy futó ember) lényege, hogy a gép – a lehetőségekhez képest – igyekszik minél rövidebb záridőt választani, hiszen egy sporteseményen általában gyors mozgásokkal találkozunk. (a fedettpályás távolbanézés és a maratoni uborkaszedés most nem tartozik a sport kategóriába...) Ezt a programot tehát elsősorban akkor használjuk, ha gyors mozgásokat kívánunk megörökíteni.

A tájkép mód (ikonja általában egy hegy) használatakor a gép arra törekszik, hogy minél kisebb rekesznyílással (vagyis minél nagyobb rekeszértékkel) készüljön a fotó. Tájkép esetén a lehető legnagyobb mélységélességre van szükség, mert a képen egyaránt lehetnek közeli és távoli objektumok. Emiatt – ha viszonylag kevesebb fény mellett készül a fénykép – hosszabb lesz a záridő. Ennél a módnál, ha csak lehet, használjatok állványt (vagy fogjátok minél stabilabban a gépet) a bemozdulás elkerülése végett.

A portré mód (ikonja általában egy arc) szintén megtalálható a legtöbb gépen. Ennek a módnak röviden annyi a lényege, hogy a fényképezőgép a lehető legnagyobb rekesznyílást állítja be, és ehhez igazítja a záridőt. A nagy rekesznyílásra azért van szükség, hogy minél kisebb legyen a mélységélesség, vagyis csak a modell legyen éles a képen, a háttér pedig életlen. A portrékat egyébként érdemes olyan zoom állásban elkészíteni, hogy minél messzebb mehessünk a fotóalanytól (vagyis tele állásban), mert akkor a perspektíva nem torzítja a képen az arcvonásokat. Tele állásban ráadásul a háttér is életlenebb lesz, mint nagylátószögnél, ami szép plasztikus hatást kölcsönöz a fotónak. Egyébként éppen a fentiek miatt nem lehet fix optikás géppel (amiben nincs zoom) illet-

Egy forró csésze Canon...

Női gépnek még sok is...

A Sony cucca sem egy óriás

ve mobiltelefonnal szép portrét készíteni, mivel ezeknek az optikái nagylátószöggel rendelkeznek, vagyis nagyon közel kell menni a fotóalanyhoz, hogy ne 25*25 pixel nagyságú legyen végül az alany a fotón. Ha túl közelről készítünk portrét, alanyunk arcvonásai kissé groteszkek lesznek a perspektivikus torzítás miatt. A '90-es években a fotóriporterek szokása volt, hogy politikusaink arcát szándékosan minél közelebbről fotózták, hát születtek is mókás fotók (mondjuk az alapanyag is megvolt hozzá)...

Éjszaki módban a fényképezőgép megpróbál minél több fényhez jutni a helyes expozíció érdekében, ehhez értelemszerűen minél nagyobb rekesznyílás és minél hosszabb záridő szükséges. Csodát persze egy gép sem tud tenni, tehát ha kevés a fény, túl hosszú lesz a záridő ahhoz, hogy kézből beremegés nélkül megtartsuk. Ezért használjatok állványt vagy tegyétek valamilyen stabil helyre a masinát – különben elmosódott maszathalmaz lesz a jutalom...

Az eddig említett szolgáltatások alapvetően a kompakt gépekre jellemzők, igaz, azok között is akad olyan – bár nem sok – ami a komolyabb, cserélhető objektíves, tükörreflexes gépekhez hasonlóan teljes vagy részleges szabadságot ad a felhasználónak.

A fényképezésben négy alapvető üzemmódot különböztetünk meg – ezeket klasszikus módoknak is szokták nevezni. Ezek a program, rekesz-prioritás (rekesz-előválasztás), záridő-prioritás (záridő-előválasztás) illetve manuális mód.

Program módban (jele P) a megvilágítás és a beállított érzékenység függvényében a fényképezőgép állítja be a rekeszt és a záridőt egyaránt. Egyes gépeken a program és a teljesen automata mód is megtalálható. A kettő között az szokott lenni a különbség, hogy program módban jó pár olyan paraméter megváltoztatható, ami teljesen automata módban nem (pl. képminőség, vakuhasználat, érzékenység stb.). Ez a mód arról kapta a nevét, hogy a különböző megvilágítási szintekhez előre eltárolják a gép memóriájában, hogy milyen rekeszértéket és zársebességet állítson be. Általános használatra megfelel ez az alapvetően automatának tekinthető mód. Jobb gépeken úgynevezett Program shift vagy Flexibilis program funkció is található. Ennek segítségével – változatlan expozíció mellett – általában egy tárcsa elforgatásával felülírhatjuk a gép által kiválasztott értékeket. Egyszerre változtathatjuk a rekesz és a záridő beállítását úgy, hogy a kép helyesen exponált marad. Természetesen, ha rövidebb záridőt választunk, akkor nagyobb lesz a rekesznyílás és fordítva.

A rekesz-prioritás és a záridő-prioritás félautomata módnak tekinthető. A két mód abban hasonlít egymásra, hogy a fotósnak mindkét mód esetében magának kell beállítania az egyik fotográfiai paramétert, a másikat pedig a fényképezőgép határozza meg a beállított érzékenység és a mért fénymennyiség függvényében. Rekesz-prioritás módban (jele A vagy Av) értelemszerűen a rekeszt, míg záridő-prioritás módban (jele S vagy Tv) pedig a záridőt adhatjuk meg. A fotósok általában ezt a két módot alkalmazzák a leggyakrabban, mivel a kellő alkotói szabadság és a teljes kontroll megtartása mellett kényelmes is a használatuk.

A rekesz-prioritást akkor érdemes használni, ha elsősorban a mélységélességet kívánjuk szabályozni, például portré vagy tájkép készítésénél. A záridő-prioritást pedig akkor, ha alapvetően a megvilágítás idejére akarunk koncentrálni, például sporteseményen vagy olyan fotóknál, ahol szándékosan bemozdult képet akarunk készíteni.

A fényképezőgépek egy része teljes szabadságot ad a záridő és rekesz manuális beállításához, ezt a módot M betűvel szokták jelölni. Aki kicsit is komolyabban kíván a fényképezéssel foglalkozni, csak olyan gépet vegyen, amin van manuális mód, mert ez ideális tanuláshoz és kísérletezéshez. Szerencsére ehhez nem kell többszázezer forintos beruházást eszközölni, az igényesebb kompakt gépek között is van, amelyik rendelkezik manuális móddal. Ehhez a módhoz egyébként nem lehet túl sok dolgot hozzátenni, a rendelkezésre álló beállítási lehetőségek közül bármelyik kombinációval elkészíthetjük a fotót, vagyis bármilyen rekesz értékhez bármilyen zársebességet beállíthatunk. A manuális mód csak azoknak ajánlott, akik tudják, mit csinálnak (illetve kísérletezni akarnak), mivel itt aztán nagyon könnyen lehet totálisan elrontott (túl sötét vagy világos) képeket gyártani...

A különböző módokhoz kapcsolódik az expozíciókorrekció, amiről eddig még nem esett szó. A sorozat korábbi részeiből megtudhattuk, hogy a fényképezőgépekbe épített fénymérők bizonyos esetekben hibáznak, emiatt a fotó túl- vagy alul alulexponált lesz, vagyis túl világos vagy túl sötét. Ha (fél)automata módban (lásd fentebb) fotózunk, ilyen esetekben az expozíciókorrekció segítségével tudjuk orvosolni a problémát. Nagyon leegyszerűsítve úgy fogalmazhatunk, hogy ha pozitív irányba változtatjuk az expozíciókorrekció mértékét, világosabb, míg ha negatív irányba, akkor sötétebb lesz a kép. Ezt általában +/- 2 Fé tartományban tehetjük meg, 1/2 Fé vagy 1/3 Fé lépésközzel. Ez azt jelenti, hogy a gép az általa javasolt rekesz- illetve záridő-értékektől legfeljebb két szabványos értékkel képes eltérni a kedvünkért.

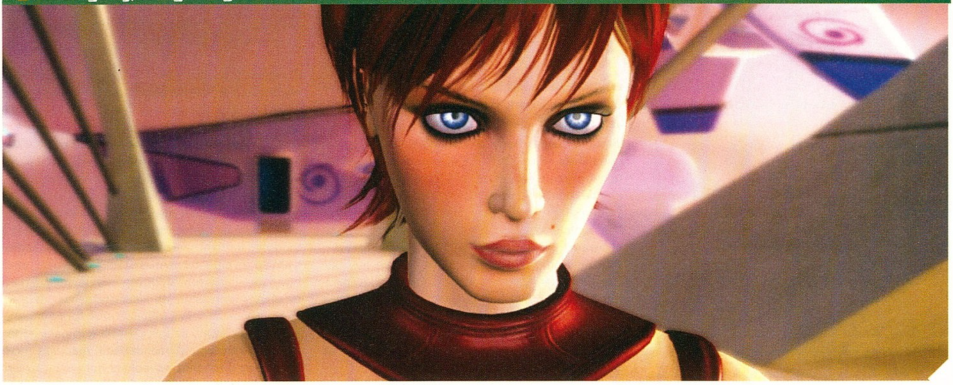
A korrekciót tehát nem az elkészült kép manipulálásával, hanem az expozíciós adatok (rekesz, záridő) változtatásával valósítja meg. A +/- 2 Fé a gyakorlatban általában elegendő, olyan gépet viszont nem érdemes venni, amelynek a műszaki adatai között azt látjuk, hogy ennél kisebb tartományban képes csak expozíciókorrekcióra, a legfeljebb 1/2 Fé-s lépésköz szintén kívánatos a későbbi bosszúságok elkerülése érdekében.

Joc

ATI Radeon X700

A középkategória legújabb bajnokaspiránsa

A kártya új, Ruby a régi



Az aktuális PC Guru nyomdába adása előtt a legutolsó pillanatokban (vagyis inkább egy kicsit utána...) kaptuk meg az ATI képviselettől az új középkategóriás kártyacsaládjukra vonatkozó technikai információkat. Ezeket olvashatjátok az alábbiakban – az időzítésnek köszönhetően jó eséllyel először a magyar nyomtatott sajtóban.

Ha néhány oldallal visszalapoztok, megtaláljátok GeForce 6600GT tesztünket, mely kártyát ott kihirdettük a középkategória új királyának – lévén hasonló árszinten a mérés időpontjában nem volt számottevő ellenfele. Akkor még csak kósza hírek terjengtek az ATI új, X700 családjáról, de semmi konkrétat nem tudhattunk róla. Arra pedig végképp semmi esély nem volt, hogy még ebben a számban le tudjuk mérni őket. Természetesen a következő hónapra igyekszünk tesztkártyát keríteni, s akkor kiderül az igazság; hogy ki a legény a gáton a megfizethető(bb) árú grafikus vezérlők között.

Az X700 család a tervek szerint három tagból fog állni, amelyek az ATI szokásainak megfelelően lesznek elnevezve, vagyis a leggyorsabb lesz az XT, a középső a Pro, az alapmodell pedig nem kap külön megjelölést. (A különböző variánsok közötti eltéréseket megtaláljátok a táblázatban.) A chipeket – hasonlóan a konkurencia 6600-ához – a TSMC fogja gyártani, 0,11 mikronos csíkszélességgel, ami a jelenleg rendelkezésre álló legfejlettebb technológia. Ennek köszönhetően a kártyák (remélhetőleg) a magas órajel ellenére sem fognak nagyon melegedni, és kevesebb áramot fognak fogyasztani. Az ATI közleménye szerint az X700-akon nem lesz kiegészítő tápcsatlakozó, és a viszonylag kis hőtermelés miatt a következő generációs BTX házakban akár passzív hűtéssel is üzemelhetnek, ami zaj szempontjából mindenképpen ígéretes.

A műszaki adatokból látszik, hogy az X700 XT leginkább az nVidia 6600GT-vel versenyezhet. Mindkettő 8 pixelfutószalggal, GDDR3 memóriamodulokkal és 128 bitre csökkentett memóriainterfésszel rendelkezik. Az nVidiánál valamivel magasabb a magórajel, az X700 XT-nek viszont kicsivel gyorsabb a memóriája. S ami talán az ATI-nál a legfontosabb előny: kétszer annyi vertex shader egységet – szám szerint hatot – tartalmaz, mint riválisa. Az ATI információi szerint az új chip másodpercenként 713 millió poligontranszformációval és 5,7 milliárd vertex shader művelettel birkózik meg. Ennek a valós értékét majd a gyakorlat dönti el, egyelőre csak annyit mondhatunk, hogy szoros küzdelemre lehet számítani. Az elméleti értékek –

Tervezett X700 változatok

	X700 XT	X700 Pro	X700
Magórajel	475 MHz	420 MHz	400 MHz
Effektív memória órajel	1,05 GHz	864 MHz	700 MHz
Pixel fill rate	kb. 4 Gpixel/mp	kb. 3,4 Gpixel/mp	kb. 3,2 Gpixel/mp
Memória sávszélesség	kb. 16 GB/mp	kb. 13,8 GB/mp	kb. 9,6 GB/mp
Kimenetek	VGA+DVI+TV (Vivo)	VGA+DVI+TV (Vivo)	VGA+DVI+TV (Vivo)
Tervezett ár	199$ (128MB esetén)	199$ (256MB esetén)	149$ (128MB esetén)

8 pipeline, 6 vertex shader

órajelek, fillrate-ek – és az architektúrákból fakadó sajátosságok mellett természetesen az is beleszól majd a meccsbe, hogy melyik gyártó mennyire tudja driverből kihasználni a vas adta lehetőségeket. Mint ismeretes, az nVidia kártyái mostanság fejlettebb shader modelleket támogatnak, azonban ezek gyakorlati jelentősége jelenleg elhanyagolható – lévén nincs olyan játék (és jó darabig nem is lesz), ami ezt kihasználná.

A X700-nál az ATI nagy hangsúlyt fektet a videólejátszásra, illetve a HDTV támogatásra is. A jó minőségű videózást támogató funkciókat a Videoshader HD fedőnév alá rejtették. Ez több technológiát is magába foglal. Videóanyag rögzítésekor, illetve TV kép megjelenítésekor a kártya pixelenként elemzi a képkockákat és igyekszik kiszűrni a zajt, ami kevésbé szemcsés képet eredményez. A Fullstream nevű funkció a videostreameknél jól ismert – az alacsony bitrátából származó – blokkosodást-kockásodást csökkenti. A Videoshader HD tartalmaz továbbá MPEG 1, 2 és 4 kódolást-dekódolást gyorsító, illetve WMW9 és WMW10

RV410 jellemzők

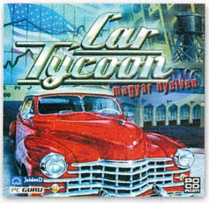
3D architektúra	8 pixel pipeline 6 vertex pipeline
Gyártási technológia	0,11 mikron
Memóriaméret	128 MB vagy 256 MB
Memória interfész	128 bit
Technológiák	3Dc Smartshader HD Smoothvision HD Videoshader HD HyperZ HD
Shader támogatás	DirectX 9.0

dekódolást gyorsító funkciókat. Említést érdemel továbbá az ATI per pixel alapú, vagyis képpontonkénti adaptív deinterlace technológiája, ami a videófelvételeknél, gyors mozgások esetén a váltott képsoros rögzítésből adódó csíkosodást szünteti meg.

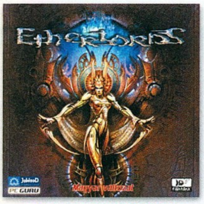
Reményeink szerint hamarosan megérkeznek a tesztkártyák, és a következő számban már közvetlen tapasztalatok alapján számolhatunk be nektek az új ATI jövevények tudásáról.

Joc

Teljes verziós játék minden PC GURU-hoz! Rendeld meg most!

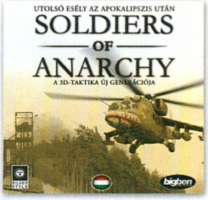


2003/11 CAR TYCOON
(manager/stratégiai - magyar nyelvű)



2003/12 ETHERLORDS
(stratégiai - magyar nyelvű)
2 CD-vel

2004/1 ARX FATALIS
(szerepjáték)

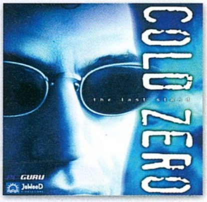


2004/2 SOLDIERS OF ANARCHY
(stratégiai - magyar nyelvű)

2004/3 FAR WEST
(manager/stratégiai)

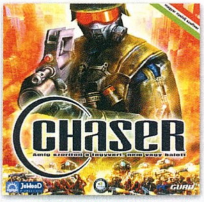
2004/4 CULTURES 2
(stratégiai - magyar nyelvű)

2004/5 GORKY ZERO
(akció - magyar nyelvű)



2004/6 COLD ZERO
(stratégiai)

2004/7 FOOTBALL GENERATION
(sport)



2004/8 CHASER
(akció/FPS - magyar nyelvű)
2 CD-vel

2004/9 RC CARS
(autós - magyar nyelvű)

2004/10 WIZARDRY 8
(szerepjáték)

Így rendelhetsz:

✉ Levélben: egyszerűen csak töltsd ki a megrendelőszelvényt, és küldd vissza címünkre:
PC GURU 1300 Budapest 3, Pf. 362.

☎ Telefonon: hívd a 06 1 888 3421, 06 1 888 3422 vagy a 06 1 888 3423 -as telefonszámok bármelyikét

Faxon: küldd el a megrendelőszelvényt a 06 1 456 6970-es számra

@ E-mailben: írj nekünk a terjesztes@vogelburda.hu címre.

Interneten: látogass el a **www.pcguru.hu** címre!

Már az interneten is rendelhetsz! www.pcguru.hu

Megrendelőszelvény

✓ Igen, utánvéttel megrendelem a megjelölt lapszámokat! Az árak a postaköltséget nem tartalmazzák!

- ☐ 2003/11 - 1696 Ft
- ☐ 2003/12 - 1796 Ft
- ☐ 2004/1 - 1796 Ft
- ☐ 2004/2 - 1796 Ft
- ☐ 2004/3 - 1796 Ft
- ☐ 2004/4 - 1796 Ft
- ☐ 2004/5 - 1796 Ft
- ☐ 2004/6 - 1796 Ft
- ☐ 2004/7 - 1796 Ft
- ☐ 2004/8 - 1796 Ft
- ☐ 2004/9 - 1796 Ft
- ☐ 2004/10 - 1796 Ft

Név:..

Postázási cím:..

Számlázási név:..

Számlázási cím:..

E-mail cím:...Telefonszám:.................................

Születési dátum:...Foglalkozás:.................................

GURU0411R

Témakészítés Nokia 6600-ra

Testre szabott mobilok

Tükröm, tükröm mondd meg nékem...

A mobiltelefonok ma már sokkal többet jelentenek egyszerű kommunikációs eszköznél. Egyfajta képet is mutathatnak gazdájukról, és hűen tükrözhetik annak stílusát, életfelfogását. Az alábbiakban bemutatjuk, hogyan formálhatjátok kedvetekre a Nokia 6600 operációs rendszerének megjelenését.

A mobilok őskorában a testreszabás mindössze azt jelentette, hogy be lehetett állítani valamilyen primitív pityegést csengőhangnak, illetve a hüvelykujjnyi kijelzőn meg lehetett jeleníteni az egybites színmélységű operátorlogót. A jelenlegi készülékeken már kivétel nélkül saját háttérkép választható, és módosítható a menük színe is. Ráadásul a cserék nagyon látványosak, hiszen időközben nagyobbak lettek a kijelzők és a minőségük is sokat javult. A legmélyebb átalakítások a symbianos okostelefonokon végezhetők el. A Symbian OS 6.0-s vagy 6.1-es változatát futtató Series 60-as modelleken (Nokia 7650/3650/3660, Siemens SX1, stb.) az említett szolgáltatásokra a telefon szoftvere ad lehetőséget. Ezen felül – olyan külső programokkal, mint például a SmartLauncher – a menü kinézete is megváltoztatható. A legfejlettebb Symbian OS-sel (v7.0) szerelt modellek – mint például a Nokia 6600 és a 7610 – már képesek komplett témákat is kezelni. A továbbiakban a 6600 átváltoztatását mutatjuk be – ez az a készülék, amelyen a megfelelő PC-s programokkal a felhasználói felület megjelenítése teljesen újratervezhető.

A grafikai elemek a Windowshoz hasonlóan témákba gyűjthetők és – akárcsak a többi symbianos programnál – egyetlen sis fájl segítségével telepíthetők. A témákat az MMC-kártyán ajánlott tárolni, hiszen egy valamirevaló csomag mérete gyakran 500 KB-nál is nagyobb. A különféle témák tucatjával tölthetők le az internetről – elegendő a keresőbe a „+nokia +6600 +theme" kifejezést beírni –, de ennél érdekesebb és személyre szabottabb végeredménnyel szolgálhat, ha magunk készítjük el őket. A Nokia 6600 előre eltárolt témáit a készülék ROM-ja, a Z meghajtó tartalmazza. A jól ismert „ezüstlány az autófényező műhelyben" például Z:\system\skins\101f84b9\series60skin.mbm útvonalon található.

Az alapok

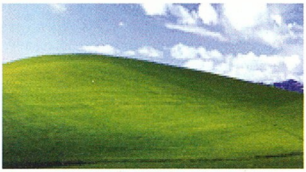
A téma mint fájl

A témaneve.sis fájl két becsomagolt állományból áll: az egyik .mbm, a másik .skn kiterjesztésű. Ezek telepítéskor a \system\skins\hexa_számsor\ könyvtárba kerülnek, a Nokia Témák nevű alkalmazása automatikusan itt keresi őket. Az mbm fájl (MultiBitMap) a kötött sorrendbe rendezett grafikus elemeket (ezek bmp kiterjesztésűek), az skn fájl pedig a hozzájuk kapcsolódó információkat tartalmazza.

A főképernyő

A Nokia 6600, pontosabban a Symbian OS7 képernyője három részből áll.

1. Fejléc (176x44 pixel). Kétféle fejlécünk van: a készenléti oldalfejléc (standby) és a menüfejléc. Az elsőn jelenik meg az óra és az oplogó (ha van), továbbá a mobilszolgáltató neve; az utóbbin pedig a futó alkalmazások ikonjait látjuk. A térerő indikátora és az akkutöltöttség-jelző is itt található (ezek szintén lecserélhetők saját grafikára). Témakészítéskor érdemes az óra és az indikátorok szín- és formavilágát a készenléti képernyő fejlécéhez igazítanunk.



Ez bejönne Poldi bácsinak is...

2. Háttér (176x144 pixel). A korábbi, Symbian OS6-os készülékeknél csak a háttérképeket cserélhettük le, és ezek mérete is valamivel kisebb volt, mint a 6600-nál. Többféle hátterünk van: a készenléti oldal, a menüoldal, a naptár, és a kedvencek oldala más-más grafikát tartalmazhat. Ha a képeket mi választjuk ki, előtte alaposan tanulmányozzuk a mobilunkat. A készenléti oldalon bármilyen kép szerepelhet, de a menüoldal hátterét

már óvatosan kell kiválasztanunk, hiszen az ikonoktól a háttér csak nagyon kis részben fog látszódni. A naptár hátterére különösen figyelni kell: ha az általunk választott háttérkép túlságosan részletgazdag és kontrasztos, a naptár funkció használhatatlanná válik.

3. Menüsor (176x20 pixel). Ez a képelem ad hátteret a két, alul megjelenő fő menüpontnak. A legtöbb téma csak egyféle menüsorképet tartalmaz, pedig az OS7 háromfélét képes kezelni. Figyeljünk arra, hogy a két menüpont olvasható maradjon! A menüoldalon középen egy-egy nyilacska is megjelenik, célszerű ezek helyét a képbe belekomponálni.

További grafikai elemek

Kijelölő dobozok (boxok).Többféle van belőlük, a felugró menük, a kiválasztott menüpont, illetve a kijelölt ikon hátteréül szolgálnak, általában színes vagy színátmenetes téglalapok. A második box adja a felugró menük hátterét, erre érdemes időt fordítani.

Ikonok. Valamennyi alkalmazás (Naptár, Jegyzettömb, Böngésző, Bluetooth stb.) ikonja lecserélhető. A témák csak a 6600-ra gyárilag telepített alkalmazások ikonjait tartalmazzák.

Sokatmondó ikonok kevés pixelből

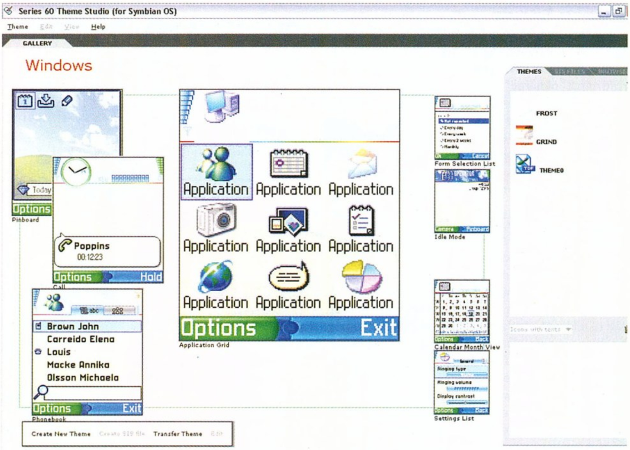
Menülapfülek. Egyes alkalmazások – mint például az Üzenetek – opcióit a Windows-programoknál megszokott módon, menülapokon érhetjük el. A menülapfülek a háttértől függetlenül is kicserélhetők, viszont csak akkor mutatnak jól, ha színük harmonizál a háttérképpel.

Maszkok

Az OS7 a grafikai elemek megjelenítésére maszkolási technikát használ. Ez azt jelenti, hogy minden objektumhoz két kép tartozik: maga a kép, és egy monokróm maszk, amely segítségével az operációs rendszer kivágja a képből azt a részt, amelyet meg fog jeleníteni. Így érhető el az, hogy bár a képek minden esetben téglalap formájúak, a megjelenített objektum tetszés szerinti alakú lehet.

Ha unod, változtasd meg!

(Vagyis ott, ahol a maszk fekete, átlátszóvá válik a kép. Az eljárás a Photoshop átlátszósági maszkjára hasonlít.)
Jó példa erre az óra: a kerek óraszámlapot monokróm kerek maszk, a számokat szintén a megfelelő maszk alapján vágja ki a szoftver.



A kezelőfelület teljesen átvariálható

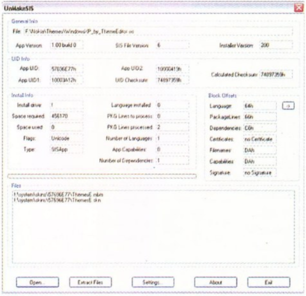
Szoftverek

A témák menedzselésére több szoftvert is használhatunk. Melyiket válasszuk? Ez attól függ, milyen erős gépet használunk, illetve milyen mélyen szeretnénk belenyúlni a Nokia látványvilágába. Akkor leszünk igazán hatékonyak, ha letöltünk egy jól kidolgozott témát és – nem törődve a minket kevésbé érdeklő objektumok megrajzolásával – azt szerkesztjük tovább. Az általunk nem használt alkalmazások ikonjainak, maszkjainak megrajzolásával kár bibelődni. A témaszerkesztéshez nélkülözhetetlen a képszerkesztő szoftver, ugyanis az editorokkal a képek nem manipulálhatók.

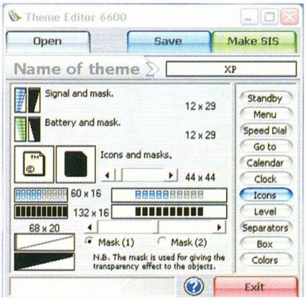
Series 60 Theme Studio

A Nokia saját fejlesztésű Theme Studiója ingyenesen tölthető le a www.forum.nokia.com-ról. Sajnos a program kissé nehezen használható: egyrészt csak a Windows 2000-rel kompatibilis, másrészt a kezelőfelülete bonyolult és sok esetben logikátlan felépítésű. További negatívum, hogy a zökkenőmentes futtatásához 512 MB memória és 2 GHz-es processzor szükséges – holott a feladat ezt nem indokolná. (Szerencsére azért a Theme Studio XP alatt is elfut. Ehhez a telepítőfájlon kell a tulajdonságokra kattintani, majd a felugró ablakban a kompatibilitás menüpontra. Itt megadható az XP-nek, hogy a program futtatása közben Win 2K környezetet emuláljon.) Hogy mégis miért ajánljuk? A Theme Studióval – ha valaki bírja géppel és türelemmel – a telefonon szinte minden változtatás elvégezhető. A program tartalmaz két szétszedhető témát és néhány további, jól használható mintaképet is.

Háttérkép csere



Minden infót megkapunk



Témaválaszték

Theme Editor

A Microforum Theme Editor 6600 a TS-nél lényegesen könnyebben kezelhető program. Letölthető a www.stefanorussello.tk, vagy a www.microforum.it oldalról. Nincs benne annyi funkció, mint a TS-ben, viszont kisebb, gyorsabb és roppant hatékony. Ennek szó szerint megvan az ára: a TE nem ingyenes, a néhány eurós regisztrációs költségét viszont mindenképpen megéri. Mivel a szoftver felépítése egyszerű, az sem jelenthet gondot, ha az olasz nyelvű változatát töltjük le.

Használata roppant könnyű: töltsünk be egy már meglévő témát, és nézegessük végig a különféle képernyőket, objektumokat, valamint jegyezzük meg a képméreteket. Döntsük el, mit szeretnénk lecserélni. Ezután valamilyen képszerkesztő programmal – ügyelve a megadott méretekre – készítsük el a kívánt képdarabokat, és egyenként töltsük be őket a megfelelő helyre. A TE a képeket összerakja egyetlen mbm fájlba, és a telepítendő sis kiterjesztésű fájlt is elkészíti. Használatával gyorsan készíthetünk látványos témákat, hiszen ehhez az esetek többségében elegendő a fejlécet, a menüképeket és a menüsort lecserélni. Hátránya viszont, hogy nem képes valamennyi grafikus objektumot kezelni (például menüsorból legfeljebb egyet hajlandó felhasználni), ezért ha olyan témát nyitunk meg vele, amely több objektumot (pontosabban: az mbm fájl több bitképet) tartalmaz, mint amenynyit a TE kezelni tud, egyszerűen hibát jelez és leáll.

A TE a sis fájlok betöltésével is hadilábon áll, ezért ezekből először ki kell csomagolni az mbm-et (lásd később!). Szintén gondot okozhat, hogy a kész témát ugyan elnevezhetjük tetszés szerint, de a feltelepített mbm fájlnak mindenképpen ThemesE.mbm lesz a neve.

Professzionális megoldás

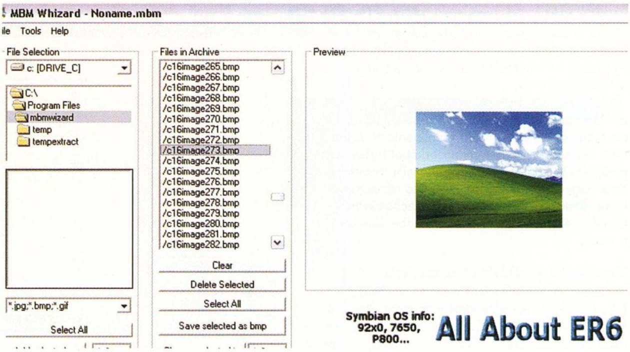
A közvetlen szerkesztés

Ha elegünk van a témamenedzselő programok korlátaiból, érdemes kipróbálni az mbm fájlok közvetlen szerkesztését is. Ehhez két szoftverre lesz szükségünk: az első kicsomagolja a sis fájlból a mbm-et, a második pedig szétbontja ezt bmp-kre. Az első feladat egyszerűbb: a Nokia is ezt teszi sis fájl telepítésekor. Erre a feladatra jól használható PC-s program az UnMakeSis és a SisView – illetve ha valaki megszokta a Total Commandert, ahhoz is letölthet sis plugint. Az mbm fájl szétbontására az MBM Wizardot tudjuk ajánlani (ezek a szoftverek számos helyről letölthetők ingyenesen).

A szerkesztés – egy korrekt módon feltelepített téma átszerkesztésekor – négy fő lépésből áll:

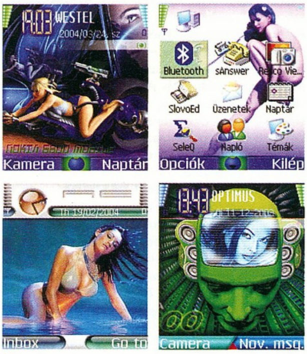
1. A sis kibontása
Az UnMakeSis az mbm fájlt az aktuális meghajtón létrehozott \system\skins könyvtárba másolja (ugyanúgy, mint a Nokia tenné telepítéskor!). Ott megtalálható, és ha már elkészültünk a szerkesztéssel, ki is törölhető.

2. Az mbm fájl kibontása
Kibontás után a bmp fájlok – előírásszerűen telepített MBM Wizard esetén – átmeneti könyvtárba kerülnek (C:\programfiles \mbmwizard\tempext-



MBM Wizard

ract). Figyeljünk arra, hogy a fájlok csak addig maradnak itt, ameddig a MBMW nyitva van! Fontos továbbá, hogy a Wizard lehetőséget ad ugyan a bitképek közvetlen exportjára és importjára, mégse használjuk ezt a lehetőséget, ugyanis a program a képeket ilyenkor átsorszámozza – márpedig nekünk a sorrend létszükséglet: ha ez nem megfelelő, a Nokia nem találja meg, hogy milyen képrészletet hol kell megjelenitenie! Tehát a Wizardot csak kibontásra, illetve kontrollra használjuk, a képeket kizárólag a tempextract könyvtárból szerkesszük.



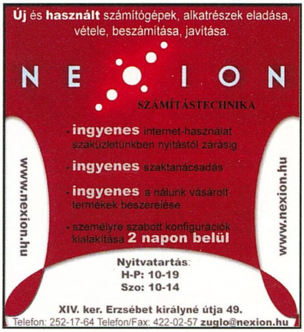
Azt hiszem, mi nem a pingvint...

3. Képszerkesztés
A kibontott bmp-ket manipulálhatjuk valamelyik képszerkesztő programban, például Photoshopban. Ezalatt csak arra kell ügyelni, hogy a méretet ne változtassuk meg. Mentés után az Wizard preview ablakában rögtön megjelenik az új kép.

4. A téma betöltése
Elmentve a munkát, az mbm fájl már a mi témánkat tartalmazza, erre kell lecserélnünk a Nokiában lévő mbm-et. A legegyszerűbb, ha kivesszük a memóriakártyát, és kártyaolvasó segítségével megkeressük (system\skins) és felülírjuk az eredeti témát tartalmazó mbm-et.
Mindenképp érdemes kártyaolvasót beszerezni, mert nagyobb fájlokat roppant sokáig tart infrán, vagy akár Bluetoothon átküldeni. Ha így járunk el, az első lépés (az UnMakeSis használata) tulajdonképpen ki is hagyható, hiszen az mbm-et közvetlenül a kártyáról is kimásolhatjuk. A módszer ugyan fapados, de teljesen átszabhatjuk vele a telefonunk megjelenését.

T. Várkonyi Attila

választanánk - sőt ez biztos!



LOGÓ - MOZAIK

LOGÓK, KÉPÜZENETEK, CSENGŐHANGOK, MMS KÉPEK, JÁVA-JÁTÉKOK

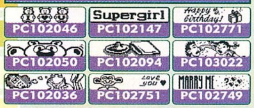
NOKIA/SAMSUNG LOGÓK

PC194498	PC194493	PC194474	PC194536
PC194558	PC194564	PC194549	PC194562
PC194444	PC194447	PC194432	PC194441
PC194459	PC194509	PC194467	PC194462

NOKIA KÉPÜZENETEK

PC332443	PC332371	PC332430	PC332425
PC332357	PC332451	PC332442	PC332475
PC332336	PC332337	PC332338	PC332342

SIEMENS LOGÓK



PC102046	PC102147	PC102771
PC102050	PC102094	PC103022
PC102036	PC102751	PC102749

SIEMENS KÉPÜZENETEK

PC332028	PC330079	PC330212
PC330737	PC334035	PC334022
PC334025	PC330998	PC331087

VEZETÉKES RENDELÉS:

06-90-515-187

Hívd a vezetékes számot, add meg a betűk nélküli 6 számjegyű kódot. Például: 220012, majd pötyögd be a mobilszámot, néhány perc és megérkezik SMS-ben. Mentsd el a telefonodba!

RENDELJ MOST SMS-BEN!

Ha választottál, küldd el a kódszámát, például: PC220005. 1-2 percen belül megkapod, majd mentsd le a telefonodba. Ha meglepetésként másnak küldenél valamit akkor a kódszám után egy szóközel elválasztva írd mellé a 06-tal kezdődő telefonszámot is. Például PC220005 06301234567

SMS SZÁM: T-MOBILE-PANNON-VODAFONE

06-90-635-565

SZUPER CSENGŐHANGOK

ÚJDONSÁG NOKIA/SAMSUNG-SIEMENS

	NOKIA/SAMSUNG	SIEMENS
Club54: Mégegyszer ÚJ!	PC220460	PC221460
NOX: Ébredj Fel ÚJ!	PC220466	PC221466
BlackEyedPeas: Lets Get It Started	PC220459	PC221459
D-12&Eminem: How Come.	PC220461	PC221461
J-Kwon: Tipsy ÚJ!	PC220463	PC221463
Joe&G-Unit: Ride With U	PC220464	PC221464
Nina Sky: Move Ya Body ÚJ!	PC220465	PC221465
Shania Twain: Up	PC220467	PC221467
The Rasmus: Guilty ÚJ!	PC220468	PC221468
Mozart:Musical	PC220455	PC221455
Twista&Rkelly: So Sexy ÚJ!	PC220469	PC221469
Alanis Morisette: Out Is Through	PC220449	PC221449
Blue:Bubblin ÚJ!	PC220450	PC221450
Despina Vandi:Opa Opa 2004	PC220451	PC221451
Evanescence:Everybodys Fool	PC220452	PC221452
Jamelia:See It In A Boys Eyes	PC220453	PC221453
Maroon 5:She Will Be Loved	PC220454	PC221454
Nelly Furtado:Forca TIPP	PC220456	PC221456
V-Tech: Homokba írt szerelem	PC220447	PC221447
L.Rimes&Ronan Keating: Last Thing	PC220443	PC221443
Natasha Beddingfield: Single	PC220444	PC221444
Outkast: Roses	PC220445	PC221445
Zorba dala TIPP	PC220448	PC221448
Eamon: Fuck It	PC220440	PC221440
Zanzibar: Nem Szeretsz	PC220428	PC221428
Faithless: Mass Destruction	PC220441	PC221441
Hoobastank: The Reason	PC220442	PC221442
Unique: Úton TIPP	PC220427	PC221427

TOP NOKIA/SAMSUNG SIEMENS 2004

	NOKIA/SAMSUNG	SIEMENS
O-Zone - Dragostea ÚJ!	PC206011	PC207011
Hooligans: Játszom	PC220421	PC221421
Baby G.&Lala: Darabokra Szakitod a	PC220410	PC221410
Romeo és Julia: Musical ÚJ!	PC220446	PC221446
Usher&Ludacris: Yeah	PC220417	PC221417
BlackEyedPeas: Shut Up	PC220341	PC221341
Shrek 2	PC220458	PC221458
Baby Gabi& Lala: Őrült Szerelem	PC220130	PC221130
Vuk	PC220171	PC221171
Megasztár: Csillag dal TIPP	PC220362	PC221362
Mission Impossible	PC220379	PC221379
Keresztapa	PC220374	PC221374
Mario W. feat Pdiddy: I Dont Wanna Know	PC220424	PC221424
Black Eyed Peas: Hey Mama	PC220411	PC221411
Emilio: Ne Nézz Vissza Rám	PC220318	PC221318
Desperado: Ég Veled TIPP	PC220342	PC221342
Bódi Guszti: Aranyos Hintó	PC220307	PC221307
Matyi És A Hegedűs: Necsi Necsi	PC220286	PC221286
McH.&Tekknő: Kimegyek a temetőbe	PC220310	PC221310
NOX: Százszor Ölelj Még	PC220324	PC221324
Kelis: Trick Me ÚJ!	PC220435	PC221435
Groove Goverage: Poison	PC220319	PC221319
D-12&Eminem: My Band	PC220399	PC221399
TNT feat Szekeres A: Hid A Folyot	PC220429	PC221429
Britney Spears: Toxic	PC220348	PC221348
Harry Potter TIPP	PC220420	PC221420
Scooter: Maria	PC220236	PC221236
Britney Spears: Everytime	PC220412	PC221412

NOKIA/SAMSUNG SIEMENS TV ZENÉK

Dirty Dancing 2	PC220462	PC221462
Neo:Kontroll ÚJ!	PC220457	PC221457
Matrix	PC220408	PC221408
Tom&Jerry TIPP	PC220396	PC221396
Vizipok Csodapók	PC220397	PC221397
Macskajaj 2	PC220390	PC221390
Mekk Mester	PC220391	PC221391
1492: A paradicsom meghódítása	PC220388	PC221388
MézgaGéza 2	PC220387	PC221387
Jóbarátok TIPP	PC220384	PC221384
Beverly Hills Cops	PC220378	PC221378
LoveStory	PC220375	PC221375
Mónika Show	PC220376	PC221376
TV Maci	PC220377	PC221377

NOKIA/SAMSUNG SIEMENS 2004

	NOKIA/SAMSUNG	SIEMENS
Avril Lavigne: My Happy Ending	PC220471	PC221471
Busted: Thunderbirds Are Go	PC220472	PC221472
Dido: Sand In My Shoes ÚJ!	PC220473	PC221473
Girls Aloud: The Show	PC220475	PC221475
Peter Andre: Insania ÚJ!	PC220476	PC221476
Rachel Stevens: Some Girls	PC220477	PC221477
The Corrs: Summer Sunshine ÚJ!	PC220479	PC221479
Usher: Confessions Part II	PC220480	PC221480
Akos: Utolso Hangos Dal	PC220470	PC221470
Fiesta: A Tiéd Mindenem ÚJ!	PC220474	PC221474
Tankcsapda: Örökke Tart	PC220478	PC221478
TNT: Egyetlen Szó ÚJ!	PC220313	PC221313

FONTOS!!!

NOKIA/SAMSUNG LOGÓK csak a megfelelő NOKIA/SAMSUNG telefonokra rendelhetők! • NOKIA KÉPÜZENETEK csak a megfelelő NOKIA telefonokra rendelhetők! • SIEMENSRE LOGÓT ÉS KÉPÜZENETET csak SMS-ben rendelhetsz a következő típusokra: A50, A55, A60, C45, C55, C60, MT50, M50, M55, MC60, ME45, S45, S55, SL55 telefonokra rendelhetők! CSENGŐHANGOK csak az arra alkalmas NOKIA, SIEMENS S45, SL45i, C45, SL42, ME45, C55, MT50, M50, S55, M55, SL55, PC55, MC60, C60, A60 és az arra alkalmas SAMSUNG készülékekre rendelhetők! • POLIFÓNIKUS CSENGŐHANGOT a következő telefonokra rendelhetsz: Nokia: 3100, 3200 3300, 3510, 3510i 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 8910i, 9210i Siemens: C55, S55, M55, SL55, ST55, MC60, C60, A60, C62 Samsung: SGH-C100, X100, S300m, E710, SGH-E700, SGH-X600, SGH-P400 • MMS KÉPEKET A MEGADOTT TÍPUSOKRA TÖLTHETSZ LE!

A 06-90-515-187 telefonszám hívásának a díja: 360.- Ft+Áfa/perc + kd. Egy SMS küldése a 06-90-635-565-ös számra: 400- Ft+Áfa/SMS

Ügyfélszolgálat: (06-1) 266-5756

MMS KÉPEK

NOKIA-SIEMENS-SAMSUNG-PANASONIC SHARP-SONYERICSSON-MOTOROLA-ALCATEL

PC0014	PC0019	PC0024	PC0279
PC0293	PC0095	PC0106	PC0274
PC0183	PC0207	PC0208	PC0248
PC0249	PC0255	PC0261	PC0271

Fontos: a kódszám után írd be mobilod típusának betűjelét. Nokia - NO, Siemens - SI, SonyEricsson - SE, Samsung - PC, Alcatel - AL, Motorola - MO, Panasonic - PA, Sagem - SG, Sharp - SH, és így küldd el megrendelésedet Pl.: ha Nokiád van - PC0005NO, majd felcsatlakozáskor a megjelent "Download" linkre kattintva mentsd el a képet.

POLIFÓNIKUS CSENGŐHANGOK

TOP TOP TOP ÚJ!	NOKIA	SIEMENS/SAMSUNG
O-Zone - Dragostea	PC712053	PC812013
G. Gates: Unchained Melody	PC712013	PC812013
X-Akták TIPP	PC714224	PC814224
Rocky: Eye Of The Tiger	PC799996	PC899996
Coca Cola	PC714074	PC814074
Rózsaszín Párduc ÚJ!	PC790043	PC890043
Egy Rém Rendes Család	PC714084	PC814084
Star Wars: Imperial March	PC714202	PC814202
Sean Paul: Get Busy	PC712034	PC812034
Linkin Park: In The End	PC714140	PC814140
Kacsatánc TIPP	PC714241	PC814241
Star Wars Theme: Cantina	PC714201	PC814201
Szex és New York	PC790057	PC890057
TATU: Not Gonna Get Us	PC712041	PC812041
Scooter: Nessaja	PC714193	PC814193
Metallica: St. Anger	PC714008	PC814008
Romantic: Szeretem Őt	PC790045	PC890045
Bon Jovi: Its My Life	PC799997	PC899997
TwinPeaks TIPP	PC790047	PC890047
Keresztapa	PC790014	PC890014
BlackEyedP.: Where Is The Love.	PC712002	PC812002
Zorba Dala	PC714227	PC814227
Terminátor 2. TIPP	PC714210	PC814210
Scooter: The Night	PC714010	PC814010
Darude: Sandstorm	PC799993	PC899993
Eminem: Business	PC712010	PC812010
Részeg Tengerész	PC714186	PC814186
Kelis: Milkshake TIPP	PC712018	PC812018
ER-Vészhelyzet	PC790012	PC890012
Beyonce Knowles: Crazy In Love	PC714001	PC814001
Snoop Dog: Aint nothing p.	PC714231	PC814231
Christina Aguilera: Dirty	PC714225	PC814225
U2: With Or Without You	PC714212	PC814212
Superman ÚJ!	PC714206	PC814206
S. Wonder: I Just Call To	PC714203	PC814203
Spice Girls: Wannabe	PC714199	PC814199
Star Trek Next Generation	PC714200	PC814200
P Diddy: I Need A Girl TIPP	PC714171	PC814171
Papa Roach: Last Resort	PC714173	PC814173

ÚJ! ÚJ! ÚJ! ÚJ!	NOKIA	SIEMENS/SAMSUNG
Tankcsapa: Mennyország tourist	PC714254	PC814254
Macskajaj 2 ÚJ!	PC790041	PC890041
Edda: A kör közepén	PC714236	PC814236
Bódi Guszti: Aranyos hintó	PC714026	PC814026
Mc Hawer: Táncolj cigánylány	PC714249	PC814249
NOX: 100-szor ölelj	PC714251	PC814251
Mc Hawer: Mikor a vodka al	PC714248	PC814248
Kis Tehén ÚJ!	PC714243	PC814243
Goovehouse: Elmúlt A Nyár	PC714023	PC814023
Hooligans: A vér nem válik	PC714238	PC814238
Groovehouse: Ha újra látom	PC714027	PC814027
Való Világ ÚJ!	PC714218	PC814218
Botos Eszter: Hid a folyon	PC714016	PC814016
Sej-haj akácfa	PC714253	PC814253
Dupla Kávé: Ha nem tudom nem fáj	PC714235	PC814235
Kerozin: Nelly az elefánt	PC714242	PC814242
Groovehouse: Hol vagy nagy	PC714024	PC814024
3+2: Kicsiny falum ÚJ!	PC714228	PC814228
Charlie: Jég dupla wiskivel	PC714232	PC814232
Desperado: Gyere És Álmodj	PC790034	PC890034
Fresh: Én is imádlak	PC714022	PC814022
Fiesta: Aki Elmegy	PC714021	PC814021
Piros lett a pipacs ÚJ!	PC714252	PC814252
Maté Péter :Egy darabot a szivemből	PC714234	PC814234
Lajcsi: Kék A Szeme	PC790037	PC890037
Magyar Vándor:Hárem	PC714247	PC814247
Desperad: Gyere es álmodj	PC714233	PC814233
NOX: Csillagok	PC714028	PC814028

ÍGY RENDELJ!: 1. Küldd el a kiválasztott csengőhang/ kép/JAVA játék* kódját 2. mentsd el a válaszban megérkezett könyvjelzőt v. wap címet 3. a wap menü segítségével csatlakozz rá a megadott címre v. könyvjelzőre 4. mentsd le a csengőhangot/képet/JAVA játékot* a telefonodba.

Polifónikus csengőhangot, MMS képet és java játékot, csak ezen a számon rendelhetsz!!!

Polifónikus csengőhangot, JAVA játékot* és MMS képüzenetet csak SMS-ben a 06-90-629-100-as SMS számon rendlehetsz.

Az SMS küldés díja 799 Ft/SMS+ÁFA *Java játék ára: 2× 799 .-Ft+Áfa

SMS-Flört

1. Küldd el a **PCREG** szót az alábbi SMS számra: **06-90-624-024**
2. A rendszer regisztrál téged SMS-ed alapján,
3. A beszélgetéseid során ékezetet ne használj!
4. Amint valaki szeretne üzenni neked, megkapod az első SMS-t.

ISMERKEDJ MOST: 06-90-624-024

Az SMS küldés díja: 240.- Ft+Áfa/SMS
Technikai háttér: A.H. Kft. Telefon: (06-1) 266-5756

JAVA JÁTÉKOK

NOKIA - SIEMENS - SAMSUNG SHARP - SONYERICSSON - SAGEM

Rabbitator PC601035 — Nick Ibble professzor nyúlnak öltözik abból a célból, hogy uralma alá hajtsa a sárgarépa-piacot. Angol nyelvű RPG játék

Dragonraid PC601043 — Hatalmas vihar kerekedik, az égből hangos szárnycsapásokra leszel figyelmes... Angol nyelvű RPG játék

Swamp Of Doom PC601046 — Hatalmas teremtmények foglalják el az északi vidéket. A mocsár melletti falu veszélyben! Angol nyelvű RPG játék

Undercover Babes PC601048 ÚJ! — Tudsz használni egy skalpot? Vágd meg a képet, hogy láthasd egészben! De ne túl nagyot! Német nyelvű RPG játék

06-90-629-100

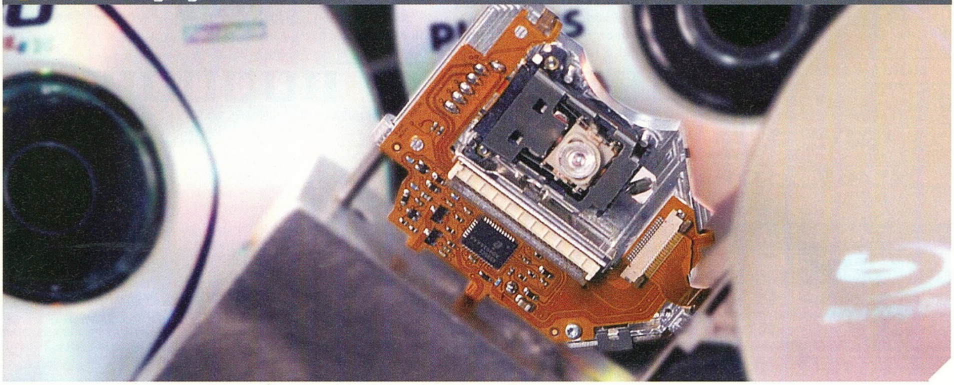
Undercover Babes, Rabbitator: Nokia: 3100, 3300, 3650, 5100, 6100, 6200 , 6610, 6800, 6810, 7200, 7250, 7650; Siemens: S55, SL55; Sharp: GX10, GX10i

Dragonraid, Swamp of Doom: Nokia: 3100, 3300 ,3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6600, 6610, 6800, 6810, 7200, 7210, 7250 ,7650, 8910i, Ngage; Siemens: C55,C60, M50, M55, MC60, MT50, S55, SL55; Motorola: C370, C450, C550, E380, T720, T720i, V300, V400, V500, V525, V600; Samsung: C100, S100, S300, X100, X600; Sharp: GX10, GX10i, GX20, GX22; SonyEricsson: P800, P900, T610, Z600; Sagem: myV65

Blu-ray technológia

Új szabvány az adatrögzítésben

Talán a Blu-ray fog utat törni a HDTV-nek?



Néhány évvel ezelőtt még DVD olvasó vásárlásán agyaltunk. Újdonság volt egyetlen lemezen 4,7 GB adatot kezelni, ám manapság egyre közelebb érünk ezekhez a korlátokhoz. Már nem kell mélyen a zsebünkbe nyúlni DVD író vásárlásakor, és a lemezek is fillérekbe kerülnek. Ezzel együtt a kapacitás határai is egyre fenyegetőbbek, de ahogy azt már megszokhattuk, évek óta folyik az utódok fejlesztése.

A DVD minősége és univerzalitása az egész világot lenyűgözte, és rengeteg helyen váltotta ki a hagyományos CD-t. Egyik legfontosabb felhasználási területe természetesen a házimozi és a filmrögzítés. Az évek során a kijelzők egyre nagyobbak lettek, a hangrendszerek egyre több csatornát használnak, ami egyre több adatot jelent egy-egy film esetén. A DVD korlátja az oldalanként 8,5 GByte kapacitás, ami manapság már szűk keresztmetszet. Ez sokszor a hang és a kép minőségén, illetve az extrák mennyiségében is megmutatkozik. A számítógépes ág mellett erős a CE (Consumer Electric) is, az asztali DVD felvevők ugyan még nem szorították ki teljesen a VHS videókat, ám ez csak idő kérdése.

Van új a nap alatt

A fejlett országokban, mint az Egyesült Államok vagy Japán, már elindultak a HDTV adások, és Európában is vannak kísérleti sugárzások. Ezek még jobb felbontású képet és még tisztább hangot kínálnak, amihez azonban nagyobb sávszélesség és tárolókapacitás szükséges. Ehhez már nem elegendő a DVD, helyét hamarosan átveheti a Blu-ray technológia.

A 13 vezető világcég által fejlesztett szabvány speciális lemezt ír le, melyre optikai úton 27 GByte adatot rögzíthetünk. A Blu-ray Disc Founders tagjai közt olyan cégeket találunk, mint a Pioneer, a Philips, a Panasonic, a Sony, a JVC, az LG, a HP, a Dell, a TDK és így tovább. A cégek képviselői nemrég elfogadták az első hivatalos specifikációkat, ami az 1.0 verziószámot kapta. A technológia kék-viola lézert használ, ebből lett a Blu-ray elnevezés is (a blue szó e-betűjét ki kellett hagyni, hogy levédhető legyen a név...). A BD-ROM (Blu-ray Disc) lemez kapacitása 27 GByte, illetve 50 GByte, de már tervezik a 100 GByte-os, négyrétegű változatot is. Egy újraírható lemezre 2 órányi, tökéletes minőségű HDTV, vagy 13 órányi DVD minőségű adás rögzíthető.

Precizitás mindenek felett

A kapacitás ilyen mértékű megnövelése a technológia finomításával, korszerűsítésével vált elérhetővé. A lemez fizikai mérete nem változik, már csak a kompatibilitás érdekében is marad a jól megszokott 12 cm-es átmérő. A kék lézer az adatot belülről kifelé, spirál vonalban égeti a lemezre. Ezt a lézerfényt sokkal jobban lehet fókuszálni, emellett hullámhossza is kisebb a manapság használtaknál (Blu-ray: kék lézer, 405 nm; DVD: vörös lézer, 650 nm). Ebből is jól látható, hogy a technológia jól bevált alapjain nem változtattak, csupán mindent korszerűsítettek. Ez persze az ár növekedésével is jár, de ahogy megszokhattuk, ez az elterjedéssel fordítottan arányos lesz. Ahogy a DVD-RAM-nál, a Blu-raynél sem kötelező a lemezeket tokba zárni, ez a lemezgyártó egyéni döntése lehet.

Elsőként a gyári BD-ROM-ok terjedhetnek el, melyen kezdetben HDTV szabványú filmeket és következő generációs PlayStation 3 játékokat vehetünk majd. Ezek előállítási ára nem lesz magasabb, mint a mostani DVD-é, köszönhetően a JVC leleményes fejlesztőinek. Az Extended DUV (Deep Ultra Violet) lézer, valamint a különleges photoresist anyag használatával az előállítási költségek alacsonyan tarthatók, még úgy is, hogy az előállításhoz tökéletes vákuumra van szükség. A DUV lézerdiódát mozgató szervómotor pontosságát is tökéletesítették, mintegy 90%-kal lett pontosabb a pozicionálás. A JVC állítása szerint a DVD gyártósorok többsége könnyedén továbbfejleszthető BD-ROM gyártására, hatalmas összegeket megspórolva a cégeknek. A Blu-ray elterjedéséig be kell érnünk a duplarétegű, 8,5 GByte-os kapacitást kínáló DVD+R DL, illetve DVD-R DL formátumokkal. Ezek még friss, éppen ezért drága termékek, de elterjedésükkel remélhetőleg áruk is csökkenni fog.

Nem csak filmekhez

Az induláskor, 2005-ben először a gyári DB-ROM-ot lehet majd beszerezni, elsősorban filmekkel. Ezzel párhuzamosan érkezik a Blu-ray kompatibilis optikai meghajtóval szerelt Sony PlayStation 3 játékkonzol, ahol a játékok is BD-ROM-on terpeszkedhetnek. Innen már egyenes út vezet a PC-ig, amihez írható és újraírható lemezeket egyaránt vásárolhatunk. A Sony tehát lépett a Blu-ray irányába, a Microsoft következő, Xbox 2-és konzolja az előzetes hírek szerint azonban még hagyományos DVD meghajtót fog tartalmazni.

Martinm

Ellenfél a láthatáron

Ahogy azt a DVD szabványok kidolgozásakor láthattuk, nem sikerült minden céget meggyőzni a Blu-ray használatáról. A Toshiba és az NEC egy másik, HD-DVD szabványt fejlesztett ki. A HD-DVD is kék lézert használ, és 20, illetve kétrétegű lemez esetén 32 GByte adat tárolására alkalmas. Noha a technikai specifikációk a Blu-ray és a HD-DVD esetében közel azonosak, nem kompatibilisek egymással. A Blu-ray mögött sokkal több cég sorakozott fel, azonban a HD-DVD szabványt már elfogadta a DVD Forum, így akár meg is ismétlődhet a DVD formátumok harca.

www.textboy.hu - cseréld le a mobilod!

MOBILLOGÓ

SZÍNES HÁTTÉRKÉP - sms - 06-90-629-999

SMS-ben így rendelj!
Küldd el a kiválasztott termék kódját SMS-ben!

PG180018 PG180029 PG180043 PG180063 PG180077

PG180232 PG180337 PG180379 PG180476 PG180477

PG180491 PG180501 PG180526 PG180583 PG180584 PG180601 PG180602 PG180628 PG180674 PG180676 PG180703 PG180749 PG180751

PG180852 PG180919 PG181041 PG181043 PG181052 PG181054 PG181055 PG181062 PG181066 PG181067 PG181079 PG181087 PG181090

PG181093 PG181094 PG181101 PG181102 PG181103 PG181111 PG181113 PG181126 PG181127 PG181165 PG181169 PG181171 PG181186

PG181191 PG181272 PG181285 PG181287 PG181641 PG181645 PG181661 PG181666 PG181702 PG181703 PG181732 PG181734 PG181736

LEGÚJABB JAVA-S JÁTÉKOK - sms-ben - 06-90-629-999 - MAGYARUL

Segíts a víz-vezetékszerelőnek megjavítani a csöveket, mielőtt...!
Alkalmas készülékek: Nokia: 3410, 6310, Siemens: c55
PG170016

Játszd ki az energiaingadozást, és szabadítsd ki a szolgálólányaidat!
Alkalmas készülékek:Nokia: 7210, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7250, 7250i, 7650, 3650 Sharp: gx10, gx10i, gx20, gx22, Siemens: m55, m56, mc60, s55, s56, s57, sL55, sl56, c60, c61, SonyE: t610, t616, t618, z600, Motorola: v525, v300, v400, v500, v525, v600 Panasonic x60
PG170017

Jetisport: Üsd a pingvint a husánggal minél messzebb!
Alkalmas készülékek: Nokia: 7210 - 3100, 3108, 3200 3300, 5100, 5140, 6100, 6108, 6200, 6225, 6230, 6585, 6620, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250i, 7600 - 7600, 6600 - 3600, 3650, 3660, 6600, ngage, 7650 -7650, 3510i - 3510i, 8910i; siemens SX1, M55 - M55, MC60, S55, C60, SL55, sony-ericsson T610 - T610, T630, Z600, sharp GX10 - GX10, GX20, Motorola V300 - V300, V525, V600
PG170018

Vedd le egyenként a csodás golyókat a tábláról!
Alkalmas készülékek: Nokia: 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 8910i, 3650, 7210, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7250, 7250i, 7650, Sharp: gx10, gx10i, Siemens: s55, sL55, s56, s57, sl56, SonyE: t610, t616, t618, z600, Motorola: t720, t720i, t721, t722i, c370, c450, c550, e380, v300, v400, v500, v525, v600, Samsung: e100, e700, x400, z100, c100, s300, s307, x100, x600, Sagem: myv65
PG170011

A Különleges Egység parancsnokaként pusztítsd az idegeneket!
Alkalmas készülékek: Nokia: 3510i, 8910i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 3650, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 3600, 3660, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7650, ngage Sharp: gx10, gx10i, Siemens: m55, s55, sL55, m56, mc60, s56, s57, sl56, c60, c61
PG170012

Mentsd meg Mumu boszorkány Pupu macskáját a sárkány karmaiból!
Alkalmas készülékek: Siemens: m50, mt50
PG170013

Irányítsd Shizukát a harcban, míg eggyé nem válsz az állati szellemmel!
Alkalmas készülékek: Nokia: 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 8910i, 3650, 7210, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7250, 7250i, 7650, ngage, Sharp: gx10, gx10i, Siemens: s55, sl55, s56, s57, sl56, Motorola: t720, t720i, t721, t722i, i95cl, v300, v400, v500, v525, v600
PG170014

Száguldj! Taposs a gázra, és előzd meg az ellenfeleket!
Alkalmas készülékek: Nokia: 3410, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 8910i, 3650, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7650, Motorola: c370, c450, c550, e380, t720, t720i, t721, t722i Siemens: c55, 2128, c56, ct56, 3118, m46, m50, mt50, m55, m56, mc60, s55, s56, s57, sL55, sl56, sl45, Sharp: gx10, gx10i
PG170015

Dühös feleséged kihajigálja cuccaidat a házból!
Alkalmas készülékek: Nokia: 3410, Siemens: c55, m50, mt50
PG170010

LOGÓK - sms - 1795

PG60042 PG60100 PG60140

PG60163 PG60192 PG60408 PG60457 PG60685 PG60818 PG60827

PG60907 PG61004 PG61138 PG61156 PG61165 PG61237 PG61267

KÉPÜZIK - sms - 1795

PG104538 PG105043 PG105730 PG105976 PG105981 PG105982 PG105994

PG106002 PG106003 PG106005 PG106006 PG106007 PG106013 PG106014

PG106016 PG106017 PG106018 PG106019 PG106022 PG106023 PG106032

CSENGŐHANGOK - sms - 1795

Beverly Hills-i zsaru	PG90207	Culture Beat - Mr Vain Recall	PG92522
Bigyó felügyelŒ (Inspector Gadget)	PG90119	D-12 - My Band	PG92945
Black Eyed Peas - Hey Mama	PG92922	Dallas	PG90112
Black Eyed Peas - Where Is The Love?	PG92582	Deep Purple - Smoke On The Water	PG90448
Blink 182 - All The Small Things	PG90155	Desperado - Ég veled!	PG92901
Blink-182 - I Miss You	PG92898	Dj Quicksilver - Free	PG90334
Bomfunk MC's - Freestyler	PG90107	Dr.Dre ft. Eminem - Forgot About Dre	PG90113
Bon Jovi - It's My Life	PG90156	Dragonball Z Theme	PG90114
Britney Spears - Everytime	PG92962	Emilio - Szállj csak, szállj	PG92592
Britney Spears - I Love Rock and Roll	PG91601	Eminem - 8 Mile	PG92864
Britney Spears - Over Protected	PG91269	Eminem - Business	PG92531
Britney Spears - Toxic	PG92905	Eminem - Lose Yourself	PG91810
Brooklyn Bounce - Loud and proud	PG91640	Eminem - My Name Is	PG90116
Celine Dion - My Heart Will Go On	PG91220	Eminem - Stan	PG90225
Celine Dion - Power Of Love	PG91033	Eminem - Without me	PG91674
Celine Dion - Titanic	PG90706	Europe - The Final Countdown	PG90222
Coca Cola	PG90111	Fresh - Utolsó tangó (Spigiboy dancemix)	PG92889
Crazy Town - Butterfly	PG90707	Gigi Dagostino - 1 2 3 Super	PG91386

Találj társat SMS-ben!

sms társ

Küldd a PGTARS szót a 06-90-631-666-os számra. Regisztráció után azonnal SMS-ezhetsz azokkal, akik pont Téged keresnek!
Az SMS díja csak 76 Ft+áfa
TeleMedia Kft. 06-1/455-7204

TÖBBSZÓLAMÚ CSENGŐHANGOK sms - 06-90-629-999

Bomfunk MCs - Freestyler	PG190181	Final Fantasy (SonyPS)	PG190218	L.L. Junior - Egyedül	PG190105
Celine Dion - A New Day Has Come	PG190251	Forest Gump	PG190261	Las Ketchup - The Ketchup Song	PG190267
Charlie angyalai	PG190252	G. Verdi - Aida	PG190326	Limp Bizkit - Rollin'	PG190269
Christina Aguilera - What a Girl Wants	PG190253	Gareth Gates - Anyone of Us	PG190078	Limp Bizkit - Stuck	PG190330
Coolio - Gangstas paradise	PG190182	Gloria Gaynor - I Will Survive	PG190262	Linkin Park - Crawling	PG190270
Crystal - Fújja el a szél	PG190087	Gyalog Galopp-Camelot (Monty Python)	PG190163	Linkin Park - Faint	PG190271
Csajkovszkij - Hattyúk tava	PG190255	Hungária - Csókkirály	PG190327	Linkin Park - One Step Closer	PG190272
Csillagok háborúja (főcím)	PG190302	Indiana Jones	PG190095	Linkin Park - Pushing Me Away	PG190331
Culture Beat - Mr. Vain Recall	PG190141	Inspector Gadget	PG190066	Linkin Park - Somewhere I Belong	PG190081
Depeche Mode - Just Can't Get Enough	PG190028	James Bond	PG190263	Lynyrd Skynyrds - Sweet Home Alabama	PG190496
Desperado - Rajtad múlik	PG190228	JayZ feat. Beyonce - Bonnie & Clyde	PG190090	Macskajaj	PG190166
Dire Straits - Romeo and Juliet	PG190077	Jennifer Lopez - If You Had My Love	PG190025	Marilyn Manson - Mobscene	PG190280
Duke Nukem	PG190208	Jóbarátok (Friends)	PG190174	Members of May Day - Save the Robots	PG190054
Duran Duran - Notorious	PG190227	Join Me (trance version)	PG190026	Men In Black	PG190282
Eagles - Hotel California (instrumental)	PG190073	Joy - Touch by Touch	PG190328	Meseautó	PG190332
Eminem - Clinin' out My Closet	PG190075	Király Linda - Clubsong	PG190079	Metallica - Enter Sandman	PG190495
Eminem - My Name Is	PG190321	Kiss - I Just Wanna Rock 'n Roll	PG190329	Metallica - Nothing Else Matters	PG190283
Eminem - Real Slim Shady	PG190322	Kiss - I Was Made for Loving You	PG190265	Metallica - St. Anger	PG190103
Eminem - The Way I Am	PG190323	Kistehén	PG190191	Michael Jackson - Billy Jean	PG190284
Eminem - Without Me	PG190089	Knight Rider	PG190266	Mission Impossible (flute)	PG190055
Erotic - Max Don't Have Sex With Your Ex	PG190324	Kraftwerk - The Man Machine	PG190080	Mission Impossible	PG190057
Europe - Final Countdown	PG190257	Kylie Minogue - In Your Eyes	PG190030	Mortal Kombat	PG190060
Faithless - Insomnia	PG190258	Kylie Minogue - Love at First Sight	PG190031	Nelly feat Kelly Roland - Dilemma	PG190082

A többszólamú csengőhangok, színes hátterképek, illetve java-s játékok letöltéséhez: · SMS-ezd el a kiválasztott csengés, hátterkép, illetve java-s játék kódját és telefonod első két betűjét a fenti számra. · SMS-ben küldünk egy WAP címet vagy könyvjelzőt. · Ha Nokiás vagy, mentsd el, majd keresd meg a könyvjelzőknél és lépj rá. · Ha nem Nokiás vagy, írd be telefonod böngészőjébe, és látogass oda! · Töltsd le a csengést, hátterképet, illetve java-s játékot! - HA SMS-BEN RENDELSZ: írd a kód után készüléked típusának első két betűjét is. Például: ha a Surda csengést kéred Alcatelre, írd: PG90270 AL - Nokia-NO / Sagem-SA / Motorola-MO / Ericsson-ER / Alcatel-AL / Siemens - ha telefonod modellszáma 25 vagy 35, írd SI, ha készüléked modellszáma 45, 50, 55 akkor írd azt, hogy SI45, SI50, SI55. · HA LOGÓT VAGY KÉPÜZIT SZERETNÉL SIEMENS MOBILRA LETÖLTENI (erre alkalmas készülékek: SL45, S45, C55, C45, M50, MT50, CL50, A50, A45, ME45): a logo/képüzi sorszáma után írd SI és utána a modellszámot. Pl: SI45, SI50, SI55. · TÖBBSZÓLAMÚ CSENGÉSEKET A KÖVETKEZŐ KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETSZ LE: Nokia (NO) 3510,3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 9210, 9210i, Siemens (SI) C55, S55, Samsung (SA) S100, S105, T100, T400, V200, V205, I330, N400, A500, Motorola (MO) T720, 720i, T725, C336, A835, C350, E380, V600 Sony-Ericsson (ER) T300, T310, P800 Panasonic (PA) GD67, GD87 Sharp (SH) GX10. · SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK LETÖLTÉSÉRE alkalmas készülékek: Sony Ericsson T300, T310, T610, T68, Motorola T720, T720i, V600, Panasonic EB-GD67, Sagem MY X-5, Sharp GX-10, GX 10i, GX 1, Siemens C60, M55, S55, SL55, MC60, Nokia 3100, 3530, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i - Logo és csengés: 400 Ft+áfa/SMS. Operátorlogók és képüzenetek csak Nokia, Alcatel illetve Siemens megfelelő telefonjaira tölthetők le! · A többszólamú csengőhangoknál, színes hátterképeknél és java-s játékoknál az sms díja 799 Ft+áfa/sms · JAVA játékot, polifonikus csengést és színes hátterképet Vodafone-ról csak a NET előfizetéssel rendelkezők tudnak letölteni. - JAVA-s játékok csak az arra alkalmas készülékekre tölthetők le · Info: TeleMedia Kft. közönségszolgálat: 06-1/455-7202 · További info: www.textboy.hu

Homok a gépezetben

Hírek és érdekességek a tudomány és technika világából

Guiness vs. iPod

Kvantumszámítógép szimulátor a Frauenhofer Intézettől

A Q ereje

Komplex kvantumszámítógépek sajnos egyelőre csak optimista tudósok képzeletében és sci-fi írók regényeiben léteznek (a néhány jelenlegi laboratóriumi prototípus a legnagyobb jóindulattal sem érdemli meg a megtisztelő jelzőt). Ennélfogva külön örömünkre szolgál, hogy hírt adhatunk a Frauenhofer Intézet új fejlesztéséről, amely ugyan még mindig nem kvantumszámítógép, de legalább élethűen szimulálja egy ilyesfajta rendszer működését. A mindösszesen 31 kvantumbit (szaknyelven: qbit) együttműködését modellező komputer elsősorban az új kvantumalgoritmusok tesztelésében játszik szerepet. A szimulátor lelke egy 32 node-ból álló, AMD Athlon 3200 processzorokra épülő, 56GB memóriát tartalmazó, Myrinet Linux cluster technológiával összekapcsolt rendszer. Most jön a dolog igazán érdekes része: némi fejszámolással durván 1:1-es aránypárt állíthatunk fel, vagyis teljesítmény szempontjából nagyjából egy jelenleg felsőkategóriásának számító PC felel meg egy kvantumbitnek! Ezek után képzeljük el, mire lenne képes egy néhány száz (ezer, millió?) qbitből álló rendszer...

Az elsőre talán hihetetlennek tűnő teljesítmény a kvantumszámítógépek azon képességével magyarázható, hogy a qbitek egyidejű hadra fogásával képesek a számítások párhuzamos végrehajtására, szemben napjaink szekvenciális számításokra optimalizált komputereivel. Természetesen szép számmal akadnak arra vonatkozó próbálkozások, hogy elszakadjanak a hagyományos, „kötöttpályás" rendszerek korlátaitól (lásd a RISC/UNIX processzoroknál alkalmazott Simultenous Multi-Threading, illetve az Intel chipekbe integrált Hyper-Threading technológiákat, amelyekkel korábban már részletesen foglalkoztunk), de ezek korlátozott eredményekkel jártak a designba kódolt fékek miatt. A kvantumszámítógépek másik nagy előnye, hogy a qbitek kettőnél több állapot tárolására is képesek, vagyis nincsenek a tradicionális egyhez és nullához kötve. Ennek megfelelően a skálázhatóságuk is összehasonlíthatatlanul jobb: további kvantumbitek hozzáadásával a rendszerek teljesítménye exponenciálisan, nem pedig lineárisan növekszik! Szinte végtelen teljesítmény, egyetlen pontba sűrítve – nem tudom, észrevettétek-e már, hogy a Star Trek sorozat talán legszórakoztatóbb, isteni hatalommal bíró idegen lényét is Q-nak nevezik...

Guiness kontra Apple

„iPod, the beerkiller"

Piackutatók szerint Írország kedvenc sörének, a Guniessnek forgalma több mint 6 százalékkal csökkent egyetlen év leforgása alatt. Ez önmagában nem lenne különösebben érdekes hír, de ha hozzávesszük, hogy a jelentések szerint mindez azért történt, mert a 21 és 25 év közötti korosztály inkább szórakoztatóelektronikai cikkekbe öli a pénzét (ahelyett, hogy atyjaik nyomdokain kocsmázni járnának), nos, az talán már elegendő indok a publikálásra. Paul Walsh, a forgalmazó cég főnöke konkrétan meg is nevezte az ellenséget – az Apple és az kissé talán túllihegett, mindazonáltal tényleg remek iPod képében! Globalizálódó világunk tipikus tanmeséje ez: hogyan képes az amerikai digitális zenelejátszó negatívan befolyásolni az ír sör forgalmát, több száz éves tradíciót megtörve (és helyébe a designőrületet állítva)...

Ha már az iPodnál és a designnál tartunk, mit szóltok ehhez? A képen azon speciális iPodok egyike látható, amelyet az Apple kütyüjét viszonteladó HP készíttetett az MTV idei díjazottjai számára. Ráadásul ez még csak nem is bizsu, hanem tényleg valódi ékszerdoboz: a HP logó és az aláírás valódi gyémántokból van kirakva... Egy-egy ilyen iPod előállítása amúgy nem kevesebb, mint 16 000 dollárjába került az amerikai cégnek – igazán fejedelmi ajándék!

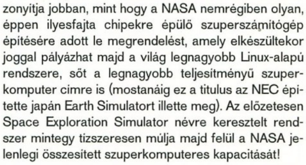
Space Exploration Simulator

Túl a 100 TeraOPS-on

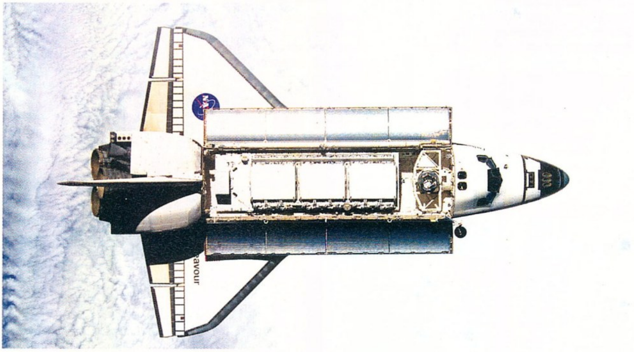
Az Intel 64-bites Itanium processzorát egyes körökből meglehetősen sok kritika érte, s éri mostanság is: kárhoztatják túlzott komplexitása, alacsony hatékonysága, magas ára és más okok miatt is – egyszóval mindenért, amiért egy chipet csak lehetséges. A valóság persze ennél sokkal árnyaltabb képet mutat: igaz, hogy a processzor bonyolult (de nem összetettebb, mint a vetélytársak „egyszerűségében tökéletesnek" beállított RISC chipjei), a hatékonyságán is lenne mit optimalizálni (de azért számos iparági benchmarkban világrekorder), és nem is különösebben olcsó (de az ára még így is töredéke a konkurens gyártók 64 bites, felsőkategóriás processzoraiénak). Félreértések elkerülése végett: összehasonlításai alapként most nem az AMD-re, és az ő csodálatos Opteronjára, jóval inkább az IBM Power és a SUN UltraSparc high-end chipjeire céloztunk.

Bár az Itanium a korábbi előrejelzésekkel ellentétben viszonylag lassan nyer piaci részesedést, azért több mint életképes alternatívának számít – ezt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy a NASA nemrégiben olyan, éppen ilyesfajta chipekre épülő szuperszámítógép építésére adott le megrendelést, amely elkészültekor joggal pályázhat majd a világ legnagyobb Linux-alapú rendszere, sőt a legnagyobb teljesítményű szuperkomputer címre is (mostanáig ez a titulus az NEC építette japán Earth Simulatort illette meg). Az előzetesen Space Exploration Simulator névre keresztelt rendszer mintegy tízszeresen múlja majd felül a NASA jelenlegi összesített szuperkomputeres kapacitását!

A számítási teljesítmény drasztikus növelésére amúgy már évek óta szüksége lett volna a Bush-kabinet rövidlátó politikája miatt számos pénzügyi megszorítással szembenézni kénytelen űrkutatási hivatalnak. Ahogy Walter Brooks, a NASA szuperkomputeres diviziójá-



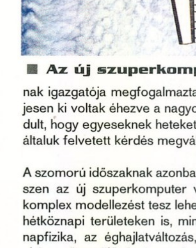
10 240 darab ebből...



Az új szuperkomputerrel egyszerűbb lesz lehozni az űrrepülőgépeket

nak igazgatója megfogalmazta: „A tudósaink már teljesen ki voltak éhezve a nagyobb kapacitásra. Előfordult, hogy egyeseknek heteket kellett várniuk egy-egy általuk felvetett kérdés megválaszolására."

A szomorú időszaknak azonban szerencsére vége, hiszen az új szuperkomputer végre igazán gyors és komplex modellezést tesz lehetővé olyan, nem éppen hétköznapi területeken is, mint a bolygóképződés, a napfizika, az éghajlatváltozás, az aeronautika, vagy akár az űrrepülőgép-tervezés.



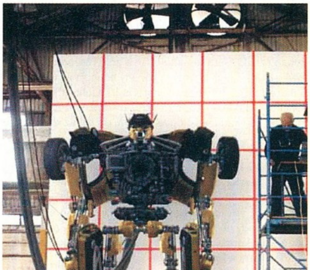
A kivitelező az az egykoron az élvonalhoz tartozó, majd sokáig gyengélkedő, ám mostanság ismét új erőre kapó SGI, amelynek a helyszínen az Intel szakértői is közvetlen segítséget nyújtanak. A végleges rendszer 20 SGI Altix komputerből épül fel, amelyek mindegyike 512 processzorral rendelkezik (vagyis a teljes konfiguráció nem kevesebb, mint 10 240 Intel Itanium chipet fog tartalmazni). A kapcsolódó háttértár-kapacitást sem mérték szűkmarkúan: a különböző tárolóeszközökön mindösszesen 500 TB-nyi (!) adatnak van hely.

Az említett kutatásokon kívül a Space Exploration Simulatort az űrrepülőgépek visszatérési útvonalainak tervezésében is felhasználják majd – a Columbia tragédiája óta megszigorított biztonsági előírások miatt jelenleg talán ez a leginkább idő- és számításigényes feladat (mindez olyannyira igaz, hogy mostanáig egy-egy űrrepülőgép lehozása a NASA teljes kapacitását igénybe vette – vagyis a többi alkalmazást időlegesen le kellett állítani!). Azonban az új szuperkomputer csatasorba állításával ez a probléma is megoldódik, sőt, némi bónusz kapacitás is képződik, amelyet a tervek szerint polgári kutatói közösségek nyerhetnek el pályáztatás útján.

További jó hír, hogy az új világrekorder összeszerelése egyelőre a terveknek megfelelően halad, olyannyira, hogy a két első 512-processzoros SGI Altix rendszert már szolgálatba is állították (sőt a két node összekapcsolása is megtörtént). A fennmaradó 18 node-ot a következő három hónap során kapcsolják a meglévőkhöz. Az Intelnek köszönhetően a rendszerek későbbi bővítése is megoldottnak tűnik: a jelenlegi Madison kódnevű Itanium processzorok gond nélkül cserélhetőek a valamikor 2005-ben megjelenő, két processzormagot és 24 MB másodlagos gyorsítótárat tartalmazó, 1,7 milliárd tranzisztoros Montecito kódnevű chipszörnyetegekre, több mint megduplázva az amúgy is figyelemreméltó teljesítményt. Vagyis a Space Simulator számára néhány éves távlatban a 200 TerOps (200 billió művelet/másodperc) teljesítményhatár átlépése sem tűnik lehetetlennek (a jelenlegi leggyorsabb Earth Simulator „mindössze" 35 TeraOPS-os teljesítményre képes).

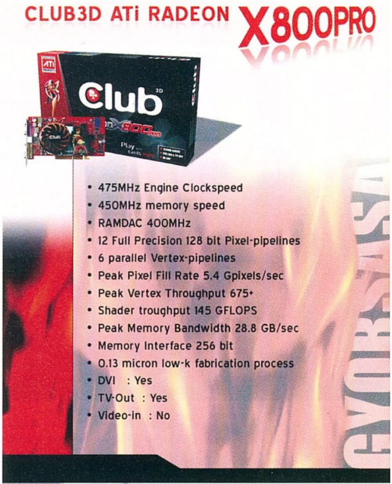
A hónap feladványa

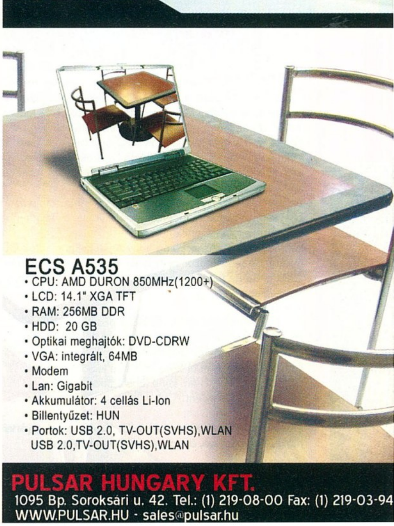
Végezetül egy találós kérdés: mi látható az alábbi képen? A legjobb válaszokat (legyenek azok akár logikusak, vagy ésszerűtlenek) akkor is közöljük, ha nem sikerült pontosan megválaszolni a kérdést! Sőt, a megfejtők értékes nyereményekre is számíthatnak: egy-egy, nagyfelbontású elektronmikroszkóp nélkül láthatatlan, kifinomult kvantumszámítógépet rejtünk el vala-

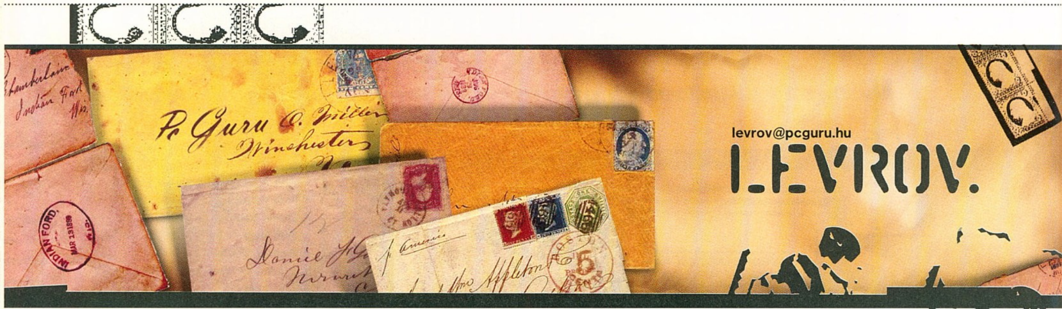


hol a nekik szánt aktuális PC Guru példányok lapjain. A megtalálóknak külön értékes jutalom…

Joshua







Olla Olvasók!

A hosszú bevezetőtől ezúttal is eltekintenék (ellenben hatásvadász voltát le sem tagadhatnám), hiszen számos témát kell ebben a hónapban érintenünk. A következő két oldalon olvasóink elmondják, hogy Ricco hanyag munkát végez, átmegyünk mentőövbe, aztán örömködünk a poszter kedvező fogadtatásán, megfejtjük a Halo egyik rejtélyét, megtaláljuk a csalásokat, végül pedig elbúcsúzunk egy újabb (majdnem) hónap erejéig.

Nem harap a néni?

Hello ZaK! Olvasom az introt, mit látok: Hancu házasodik.... Szegény ember, mit vállal ezzel, jaaajj! És melyik Katikával? A korrektorral kelnek egybe? Télleg, a korr. nénit senki sem emliti soha, pedig Ő javitja azt a sok baromságot, amit mi küldünk be, hogy hátha bekerülünk a levrovba! **(Ez nem igaz, te is épp most említetted, és lassan a levrov állandó szereplőjévé válik – oké, eddig is az volt, láthatatlanul, de mostanában már rendszeres hozzászólásaival büntet.) (Kivonuljak? – korrnéni)** Na, a korrektornéni nagyon lyó(!!!) és nagyon lyól tsinálja, bármit is tsinál....(!!!) Na, és Ricco...nade Pandóra...Pfúj!
Morpheus

Nem tudom, másoknak is feltűnt-e, de amióta a korrektor néni bekerült a köztudatba, a róla szóló levélrészletek feltűnően ordenáré helyesírási hibák tömkelegét vonultatják fel. Ez valami új perverzió? Esküszöm, kipróbálom! Szóval hogy a korrnéni mennyire lyól csinájja, amit épp csinyál, azt legingább Hanszu tudnyá megmondni. Nemis irok töbet, ide ugyis tuttira válszol valmit a nyényi. (Sasa, az ilyenekért kaphatok veszélyességi pótlékot...? – korrnéni)

Szerény kereteink között...

Helló! Ezt a levelet nem úgy kezdem, mint a többiek. Nem dicsérem agyon annak reményében, hogy kapok egy-két ingyen számot. Amúgy az újság jó (-: **(hehe)** A DVD melléklet egész igényes (csak az a sok reklám). A kérdésem, az hogy mi az a „vérmókusok"? Az egy korábbi próbálkozás volt? **(Elődeim, a vérmókusok...brrr, ez elég bizarrul hangzott, de mégis valami ilyesmiről van szó.)** Úgy tudom, akkor vettem meg az 1. Pécé Gurum, amikor vége lett. **(Talán jobb is így.)** Mindegy. A DVD egyébként jó, csak az a baj hogy vannak elég felesleges rovatok is. Pl.: Repülőgép szimulátorok. Évek óta nem adtak ki egy rendes, egyedi rep.szimet. Ez is mindegy.
Észrevételek 1: Nincs oda írva a Levrov e-mail címe ezért kénytelen vagyok mindenkinek elküldeni a levelemet. (Azért nem mindenkinek.)
Észrevételek 2: Az jó dolog hogy a játékokhoz adtok CD borítót, de legtöbbször nem lehet kivágni rendesen, mert fehér a lap és fehér a borító. Pl.: RC Cars. Kéne valamilyen keret.
ace ace
U.i.: Szerintem is jó lenne, ha lenne poszter melléklet.
U.i.2.: Rakjatok a DVD izére 1-2 száz régi játékot. Olyanokat, amik a Nosztalguruban vannak. Ja, és adjatok hozzá valami izét, amitől elindul ixpén is meg a legjobb gépeken is.
U.i.3.: (Lehet, hogy nem kéne több utóirat...) (Ide majd írjatok valami jó kis poént!)

Észrevétel 1: levrov@pcguru.hu (Ez tényleg nem egyértelmű?) De igazad van, és oda is véstük az oldal tetejére.

Észrevétel 2: Újabb jó ötlet (még a végén olyat teszek, amit eddig sose, és tényleg küldök egy ingyen számot), Ricco koma, tegyél egy 1-es keretet eztán a borítók köré!
U.i.: Ööö... mikor jött ez a levél? Aha, kb. akkor adtad fel, amikor mi az előző számot – szóval ez már megoldódott.
U.i.2.: Ezt maximum a teljes játék kárára tudnánk megtenni, szerinted úgy is megérné, ha egyszer teljes játék helyett ilyesmi lenne rajta? (mondjuk legalább mi is írhatnánk ilyen marhaságokat a borítóra, hogy 23 000 ajándék teljes játék).
U.i.3.: Nanehogymár még helyetted is én agyaljak a poénokon, hékás! Ezzel buktad az ingyen számot (hehe).

Tesztelés? Minek?!

Hali Guru! (Remélem Zak) Hosszú ideje akartam már írni Nektek, de lusta voltam, így most összegyűlt egy hosszabb levélre való. Kicsit mentőöves az eleje, mert akadt pár probléma a gépemmel. **(Nem, ez kérlek nagyon mentőöves, úgyhogy legközelebb ilyenekre nem fogok itt válaszolni, mert a levrov-rajongók lúgot nyelnek mérgükben – rosszabb esetben veled nyeletnek – még rosszabb esetben velem...)**
Problem 1.: Jó pár játékban nem tudok lenyomni egyszerre 2 betűt, mer a gép elkezd pityegni. Ez mitől van? Lehet rajta segíteni valahogy? Ha igen, hogy? **(Szerintem ez vagy valami régi, vagy valami nagyon gagyi billentyűzet lesz, cseréld ki.)**
Problem 2.: A múltkor szedtem le egy progit a netről, ami kikapcsolta az automata CD lejátszást. Hogy lehet visszaállítani? **(Szerintem jobb gomb a meghajtón, ott properties, és ott lesznek autoplay beállítások.)**
Problem 3.: Hogy lehet a Nero 6(.1.3.17.)-tal 80 perces CD-t írni? **(Semmi trükk, alapbeállításban is lehet 80-as CD-ket írni vele... szóval itt más gond van, írj a hardvermentőövnek!)**
Az újság nagyon karaj, de azért még van hova fejlődni. Például jobban átnézhetnétek az újságot nyomtatás előtt, mert tele van helyesírási- és tördelési hibákkal. De néhol figyelmetlenségből fakadó hibák is akadnak. (Pl.: A legújabb Guruban az RC Cars bemutatóban a zöld részben a Chaser gépigényét írtátok le; már jó néhány hónapja az újságban a Where Is It? Lite helyett Where Is It? Light-ot írtok...) **(A Chaser-baki rekordszámú levelet eredményezett, legalább ti résen vagyok! Pedig figyelünk ám, de hát az ember már csak ilyen... néha téved...)**
Megvettem a legújabb PC Gurut (egy éve veszem), belelapozok, és nem egy játéktesztnél nagybetűvel kiirva, hogy Xboxon tesztelve. Gyorsan megnéztem a címlapot, hogy jó újságot adott-e az újságos. Az ilyeneket mért nem akkor tesztelitek, amikor megjelennek PC-re? Addig elég lenne az elején egy negyed oldalas beszámoló, hogy a játék már megjelent konzolon, kipróbáltátok, és a látottak alapján érdemes várni a PC-s verzióra.
Üdv: Snyper
U.I: Légyszi rakjatok be az újságba, mert a problémáim a géppel elég bosszantóak, és szerintem vannak még, akik hasonló gondokkal küszködnek. Meg amúgy bekereteztetném, és kiraknám a falra...

Már kalapálhatod is a szöget! Szerintem az xboxos teszt igenis jó ötlet volt, így személyes tapasztalatokat kaptok, elsősorban a játék hangulatára, történetére fókuszálva, míg a technikai jellemzés, és a PC-s jelleg kiértékelése megmarad az igazi tesztre. Vagy te nem olvasnál szívesen mondjuk egy saját élményekre épülő GTA San Andreas beszámolót, fél évvel a PC-s debütálás előtt?

Az a fránya 1 MB memória

Hali! Mindjárt sírok. Megrendeltem a The Sims 2-t (előrendelésre), erre most nézem a rendszerkövetelményeket, hát nem hiányzik pontosan 1, mégegyszer mondom, 1 MB memória! Ugyanis a követelmény 256 MB, nekem meg 255 MB van a gépemben. Most ezért vehetek új memóriaegységet! Amúgy jó az újság, és jó lenne, ha beraknál.
daswalker

KÉPALÁÍRÁS PÁLYÁZAT

A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség három győztest hirdetett:

"Szörnyek egy másik dimenzióból! Hát persze, Mr. Freeman! Na, jöjjön szépen, ideje pelenkát cserélni..."
- Gergye Tamás

"Jól van, jól van... Megmondtam hogy ne játssz annyit a Doom 3-mal!"
- Ádám

"Egy igazi nő mindig kézben tartja a dolgokat!"
- Predy Ády

A győzteseknek gratulálunk, magyar nyelvű, eredeti Rebels és D-Day játékprogramokat nyertek.

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

Ne sírj, a géped által jelzett 255 MB memória az – hála a mindenféle trükkös számításoknak és 1024-es szorzónak – lényegében 256 MB, tehát emiatt nem kell venned memóriát. Viszont ez a Sims 2 minimum követelménye, de ez esetben valóban, szóval valóban a minimum, tehát jobban jársz, ha hozzáveszel még legalább annyit, mint ami most benne van.

Pozitív energia

Aloha PC Guru People Team! Még csak nemrég óta vagyok rendszeres vásárlója az újságnak, de szeretnék gratulálni hozzá, mert nagyon tetszik. A cikkek nagyon jók, látszik, hogy profi újságírók munkái, a CD mellékletek is jók – egyet kivéve, de erről a későbbiekben – az újság megjelenése nagyon igényes, mind a borítók, mind a belső lapok szépek, a papír is jó minőségű, érezni rajta, hogy nem WC papírból készült (bár azért a barátnőm puha, selymes bőrének finom érintésével nem versenyezhet :)). **(Tiszta szerencse, mert ha ez az érzésed megváltozna, akkor komoly bajok elé néznél.)** Azonban most ki is térnék a lényegre, amit már említettem, az egyik CD mellékletekre: egyik nap megyek át haverhoz, hogy kirámoljam a CD raktárát (a barátnőm három napos osztálykirándulásra ment, így nem maradt más, mint a jobb kezemben helyet foglaló mouse-sal való klikkelgetés). A keresgélés közepette rá is akadtam egy gémre, amire egyébként már régóta fájt a fogam: Kingdom Under Fire Gold. Szívemet először öntötte el kellemes érzés, mióta szívem hölgye távol van tőlem, arcom először húzódott mosolyra az elmúlt két napban, részben még a barátnőm távozásával elszállt életkedvem is visszatért. Haver simán kölcsönadja, de azért figyelmeztet, hogy csak óvatosan, mert nem tesztelte, mert nem szereti a stratégiát (a figyelmeztetés azért lett volna, mert már robbant fel újságos CD-je az én CD meghajtómban). Én még jobban örülök, és rohanok haza frissen szerzett hadizsákmányommal. Nyomom be az erőműbe, erre kiírja, hogy kellene neki CD kulcs. Nosza, felhívom havert, hogy baj van, kellene a kulcs. Aszongya, előkeresi a nyúzpépört, hátha abban van a megfejtés. Fél óra múlva csörög a telefon, mondja, hogy megtalálta, holnap át is hozza. Másnap délután már ketten táborozunk Csernobil mellett. Írom be a véletlenszerű karakterekből álló sorozatot, nem jó. Valamit elrontottam, gondoltam magamban, megpróbálom újra. Most sem jó. Még háromszor próbálkoztam sikertelenül, haver elé toltam a klaviatúrát (pontosabban havert toltam a billentyűzet elé), hogy próbálja meg ő, hátha csak béna vagyok. Egész délután próbálkoztunk a CD key kitalálásával, ám este 7 körül lemondóan feladtuk az ostromot és „visszavonultunk". Ebben szeretném a segítségeteket kérni: az újságban megadott Cd kulcs nem nyitja a játékra szerelt zárat. Tudom, hogy már elég rég volt ez a melléklet, de talán még emlékeztek rá, és talán tudnátok segíteni. Van valami megoldás? Előre is köszönet!
Chester

Huh, hát nem mai darab, annyi szent. Őszinte leszek, fogalmam sincs a kódról, a feledés homályába került nálam már egy ideje. Ellenben, hogy mégse fölöslegesen foglalja a helyet ez a halom betű, megkérem az olvasókat, hogy akinek birtokában van a fent említett játékunkhoz tartozó működő kód, az árulja már el, miért nem sikerül Chesternek és cimborájának a művelet.

San Andreas utcáin

Hello Zak! Én is remélem, hogy Zak továbbra is marad! Az első megfigyelésem az, hogy teljes játéknak az utóbbi időben sok stratégiai van! A Cultures 2 tetszett meg a testvéremnek, a Gorky Zerót felraktam és megnéztem, de az igazat megmondva nem jött be, viszont a Chasert is felraktam, na az már tetszett egy kicsit! Egyébként a stratégiai játékokat nagyon nem bírom, ezért azokat fel sem telepítem. A DVD melléklet az KIRÁLY, GTA ROVAT FOREVER! Discovery filmekkel nincs semmi bajom, bár a nanotechnológia meg ilyesmik jobban érdekelnék szerintem az olvasókat (ezt csak azért említem, mert már olyan sokan mondták, és akkor biztos gondolkoztok rajta). Az újság tartalmas, szép és a design is KIRÁLY (főleg a konkurenciához képest). Remélem lesz olyan majd a 2004/12-es PC Guruban hogy: Grand Theft Auto: San Andreas – PS2-n tesztelve! A GTA:SA lesz a legjobb játék a világon! Azért a Sims 2 is jó lesz, mondjuk a GTA4 után fog elhelyezkedni az eladási listákon.
:::acura_rsx::

A hamarosan bekövetkező GTA:SA tesztre szinte mérget vehetsz! Hogy a GTA vagy a Sims folytatás lesz-e a jobb, az szubjektív, de hogy a Sims 2-t PC-n, a San Andreast pedig PS2-n nem fogja semmi lenyomni az eladási listákon, az biztosra vehető.

Halo – gomba

Hallihó PC Guru! Fontos: Sokat gondolkodtam, mik lehetnek a Halóban azok az idegesítő, félelmetes káposztafejszerű lények: Medúszkák, Tintahalak, de múltkor rájöttem, hogy azok gombák (bizonyíték a mellékelt képen) Sasának mi a véleménye? Többet nem írok, mert kell a hely másoknak is. Na szeva:
Skid

Sasa a kép láttán elszaladt a mellékhelység irányába, és nekem is meglehetősen kavarog a gyomrom, szóval gyorsan lépjünk is tovább – de a képtől azért nem kíméllek meg benneteket sem.

Poszter öröm

Tisztelt PC GURU! Ezt a levelet csak azért írtam, hogy megköszönjem azt, hogy meghallgattátok a javaslataimat, SŐT végre is hajtottátok a módosításokat. Bizonyítják ezt a következő tények:
1. A levelemet követően AZONNAL FPS játékot tettetek fel teljes játékként. (Chaser! Minden FPS játék rajongó nevében köszönöm, egyedi hangulat, és történet. Bár vannak benne nagyon idegesítő részek is, lásd hajótemető 1-2.)
2. A Discovery Channel filmeken is észre lehetett venni a témaváltást. A Vámpírok cím jó volt, arról meg már nem ti tehettek, hogy csak nagyon keveset tartalmazott az IGAZI vámpirológiából.
3. A poszter. NAGYON ÖRÜLTEM NEKI!!! :) Mikor megvettem az újságot és a címlapon megláttam ezt a feliratot: „A2-es POSZTER, SIMS 2 + DOOM 3", azt mondtam magamban, most már tényleg írnom kell nekik megint, meg kell köszönnöm, hogy meghallgattak, és FIGYELEMBE is vettek, engem, és a véleményemet! Azt se tudtam, hogy melyik oldalával tegyem ki a falamra. :) Végül, mint vérbeli AKCIÓ játék-rajongó, a DOOM 3 mellett döntöttem. Nagyon remélem, hogy a továbbiakban is meghagyjátok a poszter mellékletet, mert 101%- ig biztos vagyok benne, hogy ezzel csak nőtt az újság színvonala!
Végül már csak egy javaslatom lenne, ezt a múltkor elfelejtettem megemlíteni, szerintem az sem ártana, ha megújítanátok a PC GURU logót, mert ez még az előző designé, és mondjuk meg őszintén, hogy a réginek a nyomába sem ér... **(Hogy ki nem ér, hova?)**
Még egyszer köszönöm, hogy meghallgattátok a javaslataimat, és ennek megfelelően módosításokat hajtottatok végre! Most már elhiszem, hogy adtok az olvasók véleményére!
Maradok továbbra is hű olvasótok:
Shadowman

Ugye hogy ugye? Régi kérés volt, régi terv volt, és végre révbe ért. De az igazat megvallva a PC Guru logóval nekünk semmi bajunk nincsen.

Cenzúrázott hirdetések

Kedves Szerkesztőség! A legutóbbi számuk átolvasása után úgy döntöttem, hogy végre én is írok egy levélkét önöknek. A PC Gurut kb. egy éve veszem meg rendszeresen, megkedveltem ezt a lapot, tetszik a közvetlen hangnem és a cikkek. Rengeteg gondolat felmerült bennem, a teljesség igénye nélkül megosztok önökkel néhányat:
- Wizardry8, az egyik kedvenc játékom volt, örülök hogy ez most a játékmelléklet. Az eredeti játék három CD-s volt, hogy sikerült ezt egy CD-re rásuvasztani? :)
- A legutóbbi „Az olvasó beszól" levélre szerintem nem feltétlenül így kellett volna reagálni. Meglepő, egy olyan ember "orra alá dörgölni" az alacsony eladási számot, aki nyilvánvalóan megveszi az újságot :) Miért az ő hibája hogy a többiek nem veszik meg az újságot?
- Végre nem a „PC Guru a király", „mondok valami vicceset a PC Guruval" típusú képaláírások a nyertesek.
- Milyen alapon van eldöntve, hogy a mobil reklámoknál mi van kicenzúrázva? Jót derültem rajta, amikor láttam, hogy az egyik reklámon, ahol egy fekete-fehér képen mind az ötven fekete pont ki volt cenzúrázva (ami egy hölgy keblét hivatott ábrázolni), míg néhány oldallal később egy színes mobil háttérképen az is tisztán látható volt, amit a nők legjobban szoktak takargatni. :) Maradok tisztelettel:
Braghar Hrau Grolah

Nézzük csak sorjában. A Wizardry 8-at úgy sikerült rásuvasztani egy lemezre, hogy az a DVD-re került. „Az olvasó beszól" válaszában arra próbáltam utalni, hogy bár mi is szeretnénk több oldalt, „nagyobb" játékokat, több lemezt, még több extrát, stb., de nem rajtunk múlik sajnos a dolog. Képaláírásoknál mindig csak hozott anyagból tudunk válogatni, örülök én is, ha jobb a kínálat (megdöbbenne, micsoda levelek jönnek, majd valami különszámban beleteszek párat elrettentésül). A mobilreklámok cenzúrázásával nem foglalkozunk, azt közöljük le, amit küld a megrendelő. Ezért eltérőek a korhatár-szintek a különböző hirdetésekben.

Bánatomat dalban mondom el...

Megint eltelt négy hét,
A PC GURU-t nem hagyom ki semmiképp!
Már izzad a tenyerem, alig várom,
A témát az újságban, tényleg vágom!
S végre itt van! Kinyitom e újságot.
S játék kód? Fiúk!
Egy kicsit több komolyságot!
Hisz kód nélkül mire megyek?
Azt akarjátok, hogy Gurut ne vegyek?
Ettől eltekintve király az újság!
Még több kódot, s elszáll a búság.

Császtok! Tényleg szuper arcok vagytok, de szerintem kéne helyet szorítani min. egy oldalt a kódoknak! Tudom, tudom! Ne Doomáljak, mert a DVD-n van ilyen program. És akinek nincs DVD lejátszója? Az a hű vásárló le van sz*rva? Főleg az aktuális játékokhoz kéne jó sok! Fontolóra kell vennetek! Mert, ha nem! Akkor hívom a hétszünyű Kapanyányikódot! Asztat, meg ne várjátok! Ja! És jó, hogy adtok már posztert! Már csak vlm sirály cuccot kellene poszter címszó alatt nyomtatnotok! Sütő Anikó

Ha gonosz akarnék lenni, azt mondanám, nem lehet véletlen, hogy ezt a levelet egy hölgy írta... De félretéve mindenfajta iróniát, annyit mondanék kedves Anikó, lapozz a 91. oldalra. Ugyan valamiért Cheat, és nem Csalások a rovat neve, de attól még ott találod az aktuális kódokat.

Én bekerültem, bibibí!

Hali Egyáltalán nem értek egyet a ménemrakszbepedigírtam levelekkel... Én személy szerint kétszer írtam az újság mentőövébe és mindkétszer beraktátok a levelet, minden különösebb kérés nélkül... Persze nem rakhattok be mindenkit, ezt is tudjuk... A poszter nagyon király, remélem legközelebb HL2-t látjuk rajta... Csak ennyit akartam.....
Üdv: ChooLer **OF** <L.a.M.a.>
Ul: Ne bántsd a nevem, nekem tetszik.....

Szép név (hehe). Nem csodálom, hogy nem értesz egyet, valószínűleg ők sem panaszkodnának, ha minden levelük bekerült volna.

Véget ért a móka mára, legalábbis ami az újság levrov részét illeti. Mielőtt azonban mindenki végérvényesen elszontyolodna emiatt, mondok egy jó hírt is: ebben a hónapban még egyszer találkozunk, ugyanis a következő számunk – hála a négyheti megjelenési ciklusnak – még októberben, egészen pontosan 29-én megjelenik. Hurrá!

Sziasztok!
Zak

Egy korszak lezárult

A GAMER sztori

„A Gamer magazin októbertől befejezi életét önálló nyomtatott kiadványként. A csapat magja azonban nem tűnik el: bár korlátozott terjedelemben, de a Magyar PC Magazin mellékleteként továbbra is tudósít a játékvilág újdonságairól, és a Gamer online továbbra is a játékosok egyik fontos fórumaként várja látogatóit." – olvasható a Gamer magazin hivatalos honlapján. A hazai számítástechnikai lappiac egy korszaka tehát lezárult. Mivel a jelenlegi PC Guru szerkesztői és cikkíró közül többen is részt vettek a Gamer magazin első néhány számának elkészítésében, szerettük volna, hogy most végre a mi szemszögünkből is megismerjétek a szétválás és az azt követő Gamer-történet részleteit...

> **"A Gamer magazin szellemiségéhez és nyelvezetéhez egyértelműen a PC GURU állt a legközelebb"**

Gondolom mindenki számára ismeretes, hogy a Gamer magazin alakulásakor az újságot készítők teljes stábja megegyezett Magyarország piacvezető játékmagazinjának, a PC Gurunak szerkesztőivel és cikkíróival. Az, hogy hátat fordítottunk a sikerre vitt PC Gurunak, kizárólag a kiadó – szerintünk hibás – döntéseinek volt köszönhető. Azt állították, hogy az anyacég (a Vogel Publishing) centralizálni szeretné a lapcsaládjába tartozó játéklapokat, azaz nem lesz szükség saját tesztlaborra, illetve CD és DVD mellékletre sem – így előfordulhat, hogy hardveres és DVD-szerkesztőink az utcára kerülnek. Ettől tartva és az újonnan alakult magyar kiadóban bízva elvállaltuk, hogy tiszta lappal indulva, Guru Gamer néven új lap készítésébe kezdünk. A szerkesztőség teljes egységben, a réginél sokkal több energia ráfordításával el is készítette a Guru Gamer első számát, mely példányszámcsökkenés nélkül továbbra is hazánk vezető lapja maradt (bár ezt a szerkesztőség akkor sem kürtölte világgá melldöngetve, amikor 10-15000 eladott példánnyal verte konkurenseit). Az első viharfelhők a Vogel Publishing megjelenésekor keletkeztek. A kiadó jogi úton megtiltotta a Guru szó használatát a magazin címében, majd egy hónap kihagyást követően piacra dobta az új PC Gurut, ami jelentős hatással volt az akkor már Gamer magazin néven futó játéklap eladásaira. Bizalmunk azonban ekkor még nem tört meg, egészen addig, amig saját szemünkkel nem láttuk, hogy a Vogel semmiféle centralizálást nem vitt véghez, és nagyon úgy tűnt, hogy ezt nem is fogja megtenni. A bizalom hiányában – mely jórészt abból fakadt, hogy a kiadó vezetése semmiben sem támogatott bennünket, nem tartotta be az ígéreteit és saját magát is becsapva próbálta elhitetni velünk saját igazságukat – a csapat két részre oszlott. Voltak, akik tovább hitték az új kiadónak és voltak, akik nem. A parázs viták végül oda vezettek, hogy shoebaron, Chris, Sasa és a baráti körünkhöz tartozó közel 20 cikkíró kivált a Gamer csapatából, és a Vogelnél folytattuk a munkánkat. Mocsy és Lily (a Gamer főszerkesztője és helyettese) azonban nem adta fel. Tovább vitték a Gamert, kineveltek egy új cikkírókból álló csapatot, elkészítettek egy kiváló honlapot, és saját elképzeléseik szerint kialakították a Gamer új szerkezetét, aminek szellemisége tagadhatatlanul közel állt a PC Guruéhoz. Mi ekkor ismét tiszta lappal indulva rengeteg munkával nekiláttunk a régi-új PC Guru társasággal az újság készítésének, ami hónapról hónapra fejlődve nyerte el mai arculatát. Az olvasótábor azonban a szétváláskor két részre szakadt. Voltak, akik a Gamert, és voltak, akik a Gurut olvasták tovább – de míg mi tapasztalt cikkírói bázissal dolgoztunk tovább, addig a Gamernek hosszú hónapokra volt szüksége ahhoz, hogy a megszokott és elvárt színvonalú lappal jelentkezzenek a piacon. Mindez még átvészelhető lett volna, de a kiadó következő felelőtlen megszorítása (decemberben teljes játék nélkül dobták utcára a lapot) végleg megpecsételte a Gamer sorsát. A teljes játék hiánya, és az akkorra már jóval nagyobb olvasótáborral rendelkező, megújult PC Guru egyre növekvő népszerűsége lassan felőrölte a Gamert, akik kiadói támogatás nélkül lassan lehetetlen helyzetbe kerültek, amin a teljes játék helyett bevezetett DVD film sem tudott segíteni.

A Gamer tehát megszűnt, de mivel a két lap olvasótábora és nyelvezete nagyjából megegyezett, a csapat magját képező cikkírók sorra kerestek meg bennünket. Lord Lucas és Flatline cikkei ezentúl hónapról hónapra megjelennek a PC Guru hasábjain, és biztos vagyok benne, hogy később a Gamer csapatából még többen fognak csatlakozni a Guruhoz – mint ahogy abban is, hogy Mocsy és Lily neve sem tűnik el a szakmából!

Sasa

?

A Gamer magazin két legnépszerűbb cikkírója Flatline és Lord Lucas szerencsére nem tűnt el. Míg Flatline játékleírásaival addig Lord Lucas a Killing Spree rovat vezetésével folytatja pályafutását a PC GURU-ban.

Hány évesek is vagyunk?

A PC GURU történelme a legősibb a mai számítástechnikai lappiac szereplői között. A Commodore Amigás idők kezdetén floppy-lemezen jelent meg majd később GURU néven önnálló színes havilap formájában jutott el hozzátok. A PC-s játékok népszerűségének növekedésével egyre több figyelmet fordítottunk a platformnak és először kéthavonta majd havonta jelentkeztünk a kizárólag ezzel a témával foglalkozó PC GURU-val.

Pályázati felhívás: Találjátok ki, hogy az első nyomtatott formájú GURU magazin melyik év mely hónapjában jelent meg. A válaszokat a pcguru@pcguru.hu címre várjuk. Az első helyes megfejtő fél éves PC GURU előfizetést nyer!

A GURU LEGYEN VELETEK!

KINGMAX®

Color Module DDR 433 / 466

A különbség látható is, nem csak érezhető ...

Keresse a KINGMAX színes modulokat élettartam garanciával !

AQUA computer

Belváros
VII. Bp., Dohány u. 36.
Tel: 322-46-58
e-mail: aqua@aqua.hu
H-P: 9-20, Szo: 10-14

Asia Center
XV. Szentmihályi út 167.
Tel/Fax: 688-90-24
e-mail: asia@aqua.hu
H-Szo: 9-19, Vas:10-18

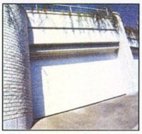
Bruttó árak!
Az árak csak a hirdetés felmuttása esetén érvényesek

Mercury Deluxe 19.900 Ft
3.1Mpixel, LCD
4x digitális zoom

KTC-7002E 25.900 Ft
17" képcső, 1280x1024
3 év helyszíni garancia

www.aqua.hu

DOORSYSTEM®



SZEKCIONÁLT GARÁZSAJTÓK
- 10 év garancia
- Állandó raktárkészlet
- Ingyenes helyszíni felmérés
- Profi szerelőcsapat
- Szervízháttér
- Távirányítású működtetés
- Gyönyörű felületkiképzés
- Kiváló árértékarány
- Akciós ár
- 45 mm vastag, kívül-belül acéllemez, purhabos hőszigetelés
- Panelek közti dupla gumitömítés, 0,40 k hőszigetelési érték
- Professzionális európai vasalat csapágyazott görgőkkel, torziós rugóval

Rendeljen most!

Importor: Door-System Kft
1041 Budapest, Görgey A. út 76.
Tel.: 399-0740 Fax.: 399-0741 Mobil: 30/399-0740
www.door-system.hu

Telekommunikációs kis és nagykereskedés

1145 Budapest Róna u. 155.
Tel.:06-1-363-1696
06-70-520-5110
netgsmcafe@axelero.hu

NET-GSM CAFE

1132 Budapest Visegrádi u. 76.
Tel.:06-1-801-2021
Fax.:06-1-801-2022
info@phonezone.hu

ONLINE HÁZHOZ

www.phonezone.hu

Konfigurációk 3 év garanciával
ingyenes összeszerelés, teszt
Tesztgyőztes gépek !
Számítógépek munkahelyre, otthonra, csúcsgépek játékra
Különleges konfigurációk
videoszerkesztéshez, grafikára
szerver gépek
Vírusirtás, szerviz (kiszállással is)
Rendszerek tervezése, építése, karbantartása; cégek, intézmények kiszolgálása

GIGABYTE TECHNOLOGY
Csúcsminőség, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, legjobb árak, választék (hálózati eszközök is !), akciók
ADSL router: BR401 8.400, Wireless B46B 13.200
7NF-RZ NF2-es lap 12.960, OEM P4 alaplap 8.960

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69. T: 413-0450
Nyitva: H-P: 10-19, Szo: 10-14
www.aliencomputers.hu

Sulinet expressz
JÚLIUS 1-TŐL MINDENKI VÁSÁROLHAT SULINETBEN
Tetszőleges konfigurációk sulinetes alkatrészekkel
1*60.000 ? 2*60.000 ? Segítünk a legjobb megoldás kiválasztásában

Színes másolás, nyomtatás A3-ig
bruttó 185 Ft (A4), 100 oldaltól 145 Ft

Sirius Plus (irodai, otthoni alap) **49.600**
(AMD 2.2, 256 MB, 40 GB, CD, VGA + hang + LAN)
Sirius 2 Plus (erős irodai,alap játék) **71.960**
(AMD 2400+,256 DDR, 80 GB,DVD, ATI 9550, 5.1)
SIRIUS 3 (felső-közép játékgép) **94.400**
(Gigabyte 7NFRZ , 2500+, 256 DDR, 80 GB HD, DVD, Radeon 9600XT, 5.1 hang, Deer ház 300W)
SIRIUS 3 MAX (erős játék AMD) **154.400**
(NF3 lap, Athlon64 2800+,512/400 Brand, 120 HD LG combo, ATI 9800Pro, 5.1 hang, 400W PFC-s táp)
SIRIUS 3 Ultra (csúcs játék AMD) **272.960**
(Gigabyte K8NP, Athlon64 3200+, 1 GB /433 Kingmax 160 GB (8 M), 8x DVD±RW, **X800Pro 256 M DDR3**, Audigy2ZS,Chieftec torony 360W, Logitech Cordl.Opt.)
ALPHA C. Ultra (csúcs játék Intel) **273.960**
(ld. Sirius 3 Ultra,de Gigabyte IK1100,P4 3.2 Prescott)
Természetesen bármilyen konfigurációt megépítünk !
Nettó árak. A változtatás jogát fenntartjuk,de nem élünk vissza vele :)

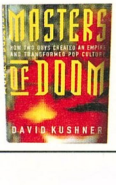
Néhány akció: (09.15-i árak, aktuálisak a WEB-en)
Radeon X800Pro **84.800** 9800Pro IceQ **45.960**
GeF 6800/256 **55.960** ATI 9550 XT **17.960**
Kingmax **512/433 16.960** NEC 2510 **13.800**
BenQ 17"TFT 16ms **76.800** LG 15"TFT **58.960**
AOC 17"TFT **69.800** AOC 15"TFT **54.800** !!
AOC 17" flat **24.800** !!! Aopen Combo **7.600**
Chieftec akció -25% !!! Tuning cuccok, tápok
Nem találta az árlistán? Kérjen ajánlatot

www.datasec.hu
DATASEC információ - biztonság

Adatmentés
letörölték...?
leejtették...?
nem olvasható...?
nem ismeri fel a gépe...?
Van megoldás !

Hívja a +36 (20) 390 9634 forródrótot, vagy keresse fel honlapunkat a www.datasec.hu címen.

HDD, DVD, CD, FD, USBpen, ZIP, CF, SD, MC, SM, xD adathordozókról



SZENZÁCIÓ!
A Doom 3 készítőinek életéről szóló könyv Magyarországon kizárólag a következő PC GURU ingyenes mellékleteként!
Október 29-től az újságárusoknál!

CSIGAVÉR
AUTÓS-MOTOROS ISKOLA
LEGNAGYOBB ISKOLA, LEGJOBB ÁR!
www.csigajogsi.hu ■ info@csigajogsi.hu
Tel.: 215-42-71; 203-19-99

MONITOR AKCIÓ!
17" NOKIA Xi, digitális, trinitron
Bruttó ár: 16.250,- Nettó ár: 13.000,-
17" EIZO, IMB, digitális
Bruttó ár:14.625,- Nettó ár:11.700,-

Second Hand Store COMPUTER

Carbon Márkabolt
Budapest II. ker. Lövőház u. 33.
Tel.: 1/336-0944 • Fax: 1/212-5278
Tel.: 20/449-6515 • **www.carbon.hu**

Érvényes: 2004. 10. 30.-ig

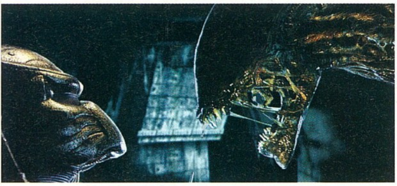
Mozi

ALIEN VS. PREDATOR – A HALÁL A RAGADOZÓ ELLEN

A két címszereplő fajt valószínűleg nem kell bemutatni senkinek, hiszen külön-külön, vagy együtt (könyvek oldalain vagy számítógépes játékban) mindannyian találkoztunk már velük. A hetvenes évek végén induló idegenek és a '87-ben debütáló ragadozók közül az előbbiek története négy fejezetig jutott, míg a második mindössze két epizódot ért meg a mozikban. A stúdiók – látván, hogy teremtményeik közös szerepeltetése a különböző médiumokban igen heves sikert arat – gondoltak egyet és elhatározták: filmen is megörökítik a nem mindennapi találkozást. Hosszas huzavona után az ezredfordulón kezdtek szállingózni az első információk a produkciót illetően, s végül idén ősszel a két földön kívüli létforma ténylegesen összecsap a vásznon.

A cselekmény valahol a Predator és Alien filmek története között helyezkedik el, jóval közelebb a Ragadozó-mozikhoz, hiszen az események napjainkban játszódnak. A film kezdetén a Weyland vállalat (bizony-bizony: a tetralógia elhíresült mamutcége, ami annak idején Ripleyt is halál markába küldte) műholdja különös hőakativitást vél felfedezni az Antarktisz egy pontján, mire a cégvezér Charles Bishop Weyland (Lance Henriksen) vezetésével – róla mintázták az Alien széria robotjait – kutatóexpedíció indul, hogy felderítse, miféle rejtély húzódik a jég felszíne alatt. A lelkes közönség persze előre tudja, hogy a Ragadozók által emelt létesítmény felé halad a csapat, ahol amolyan beavatási szertartásként dühös alienekre vadászhatnak a lelkes ifjoncok. A mészárszék tehát garantált, a kérdés már csak az, vajon megfelelő feszültség társul-e hozzá.

2/5



A direktori székben a számítógépes játékok (Resident Evil, Mortal Kombat) adaptációiról elhíresült Paul W. S. Anderson ült, aki a Kaptárral sajnálatos módon bebizonyította: nem nagyon ért a borzongatás művészetéhez. Ezen megállapítást az Alien vs. Predatorral sem sikerült megcáfolnia, így látványos akciókban nem lesz hiány, de a székkarfamarkolós, frászt hozó pillanatokkal nem nagyon kell számolnunk. Anderson, aki a forgatókönyvet is jegyzi, azon kívül, hogy ügyes előjátékot kreált a már létező filmekhez, nem sok újat tesz hozzá az Alien/Predator univerzumhoz. A film dramaturgiai pontjai egytől-egyig megegyeznek a nagy elődökkel: először megismerjük a gyorsan verbuvált csapatot, elindul a túra, fény derül néhány titokra, majd kezdetét veszi a mészárlás, amolyan Hegylakó stílusban: csak egy maradhat! A látvány igazán ütős, a rendező ügyesen alkalmazza a lassítás technikáját, a címszereplők összecsapásai is jól sikerültek, de a vizuális csinnadratta mit sem ér, ha mindeközben minden egyes fejleményt előre kisakkozunk, és a végkifejletre semmiféle izgalom nem marad, csupán a már bejáratott elemeket láthatjuk digitálisan feljavított formában. Anderson filmje ezáltal egyszeri szórakozás, speciális trükkökben bővelkedő, ám az elődök színvonalát meg sem közelítő, hatalmas ziccereket élből kihagyó másodvonalbeli alkotás, mely a rajongókból csalódást, az egyszeri mozilátogatóból pedig laza vállrándítást fog kiváltani.

Összegzés:
Kiváló alapokból táplálkozó, ám néhány ötletétől eltekintve közepes, felejthető tucatmunka.

A TŰZBEN EDZETT FÉRFI

Denzel Washington az utóbbi időben nem sokat pihenhet, hiszen rendre érkeznek új filmjei, alig pár hónap telik el a premierek között. Épp, hogy túl vagyunk az Időzavarban című thillerecskén, máris itt van A tűzben edzett férfi, amit hamarosan a Mandzsúriai jelölt fog követni. Mindebben az az érdekes, hogy az Oscar-díjas Washington nem nagyon válogat a szerepek között, sőt úgy tűnik, elvállal mindent, ami a szeme elé kerül. A Kiképzés korrupt zsaruja óta nem nagyon tudja levetközni a bejáratott szerepkört, és folyton-folyvást a rend őrének különböző formáiban tűnik fel a vásznon. Az Időzavarban gyanúba kevert rendőrfőnöke után, most egy kiégett tengerészgyalogos szerepében tündököl, felvonultatva az igencsak lerágott karakter minden egyes paneljét.

A Tony Scott (Tiszta románc) rendezésében született A tűzben edzett férfi igen hatásos, pörgő vágással rendelkező nyitást produkál, melyben röviden vázolják a Közép-Amerikában zajló, emberrablásokkal kapcsolatos helyzetet, sajátos hangulatot megteremtve ezzel, amit sajnos a továbbiakban nem minden esetben sikerül megtartani. Hősünk, Creasy (Washington) csupán baráti látogatásra érkezik Mexikóvárosba, ám mivel éppen nincsen semmi dolga, és nem jönne rosszul neki némi pénz, elvállalja, hogy egy gazdag família egyetlen gyermekének testőre legyen. Ismerős felállás,

gondolhatnánk: hamarosan nyoma vész a kislánynak (elragadó: Dakota Fanning), de a megtáltosodó iszákos kiszabadítja a gaz ellen karmaiból. A képlet majdnem működik, de az alkotók gondolhatták, hogy ezzel már tényleg lejárt lemezt pörgetnének, így csavarintottak a bevált sémákon. Ennek köszönhetően a kezdetben gyenge Több, mint testőr utánérzésnek induló mozi félidőnél átcsap igen véres Bosszúvágy-stílusba, egészen egyedi leszámolásmódokat alkalmazva a történet rosszfiúival szemben, majd a végén némileg giccses konklúzióban vesz búcsút a nézőtől. A történet sablonoktól hemzsegő kuszaságán Washington sem tud segíteni, hiába jó színész, a teljesen elkopott, alkoholtól szenvedő, saját démonaival küzdő karakterbe nem sikerül kellően életet lehelnie, a film második felében pedig le is kell mondania minden ilyen lehetőségről, hiszen szerepe folyamatosan előrenyomuló, véres helyszíneket maga mögött hagyó terminátorrá degradálódik. A tűzben edzett férfi azért hordoz pozitív vonásokat, melyek főleg a forgatókönyvíró Brian Helgelandnak (Titokzatos folyó, Szigorúan bizalmas) köszönhetőek, akinek sikerül néhány értékelhető csavart, és több olyan dialógust is a műbe csempésznie, melyekre később is érdemes visszaemlékezni. Maga a film nem nézhetetlen, végig leköti a nézőt, itt-ott meghökkent, néha megbotránkoztat, de mindez édeskevés ahhoz, hogy igazán értékelhető darabbá váljon – így ha éppen más nincs, akár meg is lehet nézni, de némi kitartással biztos találunk valami olyat, mely műfaján belül sokkal inkább kielégíti a nézők igényeit.

3/5

Összegzés:
Ismert elemekből építkező középkategóriás thriller, félúton váratlan fordulattal és a második félidőben felbukkanó értékelhető pillanatokkal.

Birkás Péter

DVD

> Van Helsing (2 lemez)

Rendező: Stephen Sommers
Szereplők: Hugh Jackman, Kate Beckinsale, Richard Roxburgh, David Wenham, Elena Anaya, Will Kemp
Hang: magyar, angol DD 5.1
Kép: 16:9 (1.85:1)
Felirat: magyar, angol, finn, svéd
DVD Start: 2004. október 12.
Forgalomba hozza: Universal

Az idei moziévad legnagyobb csalódásai között kitüntetett helyen áll a Hugh Jackman főszereplésével bemutatott Van Helsing, mely lehengerlő reklámkampányával számtalan embert csábított a moziba, hogy ott meglepődve tapasztaljuk: ismét képesek voltunk bedőlni a marketingszakemberek ügyesen kifundált terveinek. Maga az alaptörténet, mely a Stoker Drakulájából főszereplővé emelt Van Helsinget teszi a középpontba, rejtett magában lehetőségeket, de a film rendezője, Stephen Sommers egészen egyedi módon állt hozzá a témához, aminek sajnos meg is lett a következménye. Az egykoron híres Universal-szörnyek (Drakula, Frankeinstein, a Farkasember, és még Mr. Hyde is) egy műben szerepeltetése önmagában nem lenne rossz ötlet, de a direktor ötletek hiányában inkább a látványra helyezte a hangsúlyt, minek következménye a rettentően buta, könnyen kiszámítható, és a klasszikusokra szégyent hozó mozidarab lett. Amellett, hogy Sommers igen sajátos módon kezeli a legendás mítoszokat (nappal tevékenykedő és szaporodó vámpírok, a vérszívóknak engedelmeskedő farkasemberek), nem fordít elegendő energiát színészeire sem, így többnyire félelmetesen aluljátszott jelenetek tanúi lehetünk, ami főleg a női főszerepben „brillírozó" Kate Beckinsale-re érvényes, aki nem egyszer igazi antitalentum módjára botladozik a vásznon. A film másik nagy hibája volt a rendezés, mely nem egyszer unalomba fullasztotta a jeleneteket, vagy fölösleges szálakkal terhelte a nézőt, nem beszélve a feszültség teljes hiányáról, ami egy horror-akció esetében nem valami jó ajánlólevél. Ha viszont ilyen rossz a film – merül fel a kérdés – miért is irunk róla? A válasz egyszerű: jelenleg a DVD rovat keretein belül vagyunk, és a filmnek e verziója bizony megér néhány keresetlen szót...

5/5

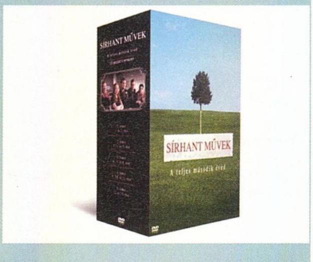
Extrák:

Amilyen rossz volt maga a film, olyan nagyszerűre sikerült a DVD kiadás, így ha valakinek, mégis tetszett volna Sommers kiábrándító munkája, annak érdemes kitüntetett figyelmet fordítania a kétlemezes kiadásra. Az első korongon rögtön két audiokommentárt is találhatunk, egyszer a rendező és Bob Ducsay vágó közreműködésével, másodsorban pedig három színész (Richard Roxburgh, Shuler Hensley és Will Kemp) tolmácsolásában. A megszokottól eltérően ezzel még nincs vége az első korong extráinak: ezen a lemezen találhatunk még kisfilmet a szörnyek készítéséről, Van Helsing legendájáról, bakiparádét, interaktív túrát Drakula kastélyában, előzeteseket (Van Helsing, Shrek 2, Klasszikus szörnyek, Bourne-csapda, A sötétség krónikája), és végül néhány jelenetnél különböző kameraállásokból tekinthetjük meg a produkciót.

A második korong szintén erős felhozatallal rendelkezik, melyből kiemelkedik a több mint háromnegyed órás dokumentumfilm, amely Van Helsing történetét, legendáját és életét dolgozza fel. A továbbiakban számos rövidebb kisfilm várja az érdeklődőket, főleg a film egyes jeleneteit és helyszíneit bemutatva (Az égő szélmalom, Drakula kastélya, Frankeinstein laboratóriuma, A falu, A vatikáni fegyverkovácsműhely, Drakula búvóhelye, és végül a Van Helsing zenéje). Amellett, hogy a dupla lemezes kiadás tényleg az extrák széles tárházát nyújtja, mindezt a minden pontra kiterjedő magyar felirattal tetézi, így ismét elmondhatjuk, hogy egy viszonylag silány film olyan csomagolásban jelent meg a piacon, ami megfontolandóvá teszi a beruházást, még ha maga a mozi nem is nyűgözte le az embert.

> Sírhant művek 2. évad (5 lemez)

Rendező: Miguel Arteta, Daniel Attias, Alan Ball, Rodrigo Garcia, Alan Poul, Kathy Bates, Rose Troche, Michael Cuesta, Jeremy Podeswa, Michael Engler, Alan Taylor
Szereplők: Peter Krause, Michael C.Hall, Frances Conroy, Lauren Ambrose, Rachel Griffiths, Freddy Rodriguez
Hang: angol, olasz, német, spanyol (Surround)
Kép: 4:3
Felirat: magyar, angol, görög, héber, német, olasz, portugál, spanyol, török
DVD Start: 2004. október 5.
Forgalomba hozza: Warner Home Video



A Sírhant művek – mely az angol eredetiben a találó „Hat láb mélyen" címen fut – a hazai közönség számára sem ismeretlen, hiszen az egyik kereskedelmi csatorna annak idején a műsorára tűzte a Golden Globe díjas sorozatot. A rajongók nagy örömére a sorozat DVD-n is megérkezett hazánkba, és az első adag megvétele után mindenki lelkesen szurkolt (a Twin Peaks esete után minden hasonló kiadványt megelőzi a kíváncsi és reménytelјes várakozás időszaka...), hogy a második évad is megjelenjen: imáink meghallgatásra találtak! Aki esetleg mégsem ismerné a szériát, igen érdekes tévésorozatból maradt ki, mely egy olyan család életét mutatja be, amely egy temetkezési vállalat üzemeltetésével és annak megmentésével foglalkozik. Az eseményeket bonyolítja az apa váratlan halála, a testvérek között feszülő ellentét, a tinédzser húg, és az elhunyt családfő néhanapján megjelenő szellemképe...

Az alapszituációból sejthető, hogy igen kényes és nem egyszer morbid humorba forduló epizódokkal kell számolni, melyek minőségére az Amerikai szépséggel Oscar-díjat nyert író, Alan Ball a garancia. Az első részből megismert Fishet család kálváriája tehát folytatódik, ideje ismét alámerülni a világ egyik legjobb fekete komédiájának újabb részeibe.

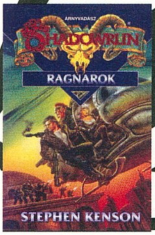
3/5

Extrák:

A lemezek kapcsán először az merül fel a vásárló fejében, hogy ha a sorozat futott a magyar televízió berkeiben, a kiadó vajon miért nem vette a fáradtságot, hogy megvásárolja annak szinkronját (mindez már az első évad kapcsán is felmerült a lelkes vásárlókban)? Sajnos a kérdésre ezúttal sem tudjuk a választ, így meg kell elégednünk a felirattal és az ékes amerikánus nyelvvel, ami ugyan nem hátrány, de némelyek biztosan örültek volna a még szebben csengő magyar nyelvnek is. Extrák tekintetében a sorozat-kiadások eddigi megszokott, minimalista formáját kapjuk, bár ezúttal számos epizódot elláttak rendezői audiokommentárral, aki tehát jól beszéli az angolt, számos érdekes részlettel lehet gazdagabb az alábbi epizódok kapcsán: egy, hét, tíz, tizenkettő, tizenhárom. A kommentárok mellett az ötödik lemez tartalmaz egy kisfilmet, mely a sorozat halottjainak megalkotásába enged bepillantást. A Sírhant művek második évadja ismételten nem az extrák tömkelegével fogja magához vonzani a vásárlókat, de aki szerette a sorozatot, annak mindenképpen érdemes a vételre, hiszen igazán igényes filmszéria kerül ezzel a kiadvánnyal a DVD gyűjteményekbe.

Könyv

Stephen Kenson
Ragnarok

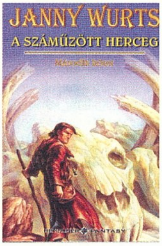


Az előző hónapban könyvrovatunk hasábjain megismerkedtünk a Shadowrun szerepjáték alapkönyvével, így elérkezett az ideje, hogy a világot „működés" közben is megvizsgáljuk egy regény formájában, hátha ez adja meg a végső lökést az Árnyvadászat kipróbálásához. Stephen Kenson regénye a Shadowrun kiadványok legfrissebbike a piacon, s a techno-mágikus univerzum legjobb hagyományaira építve egy fejvadászt, egészen pontosan árnyvadász csapatot helyez a középpontba, akiknek egy kezdetben rutinfeladatnak tűnő ügyet kell megoldaniuk. Karom és osztaga egy gyilkosságba keveredett archeológust igyekszik felkutatni, akinek nyoma veszett egy igen értékes relikviával egyetemben. A mágikus tárgy azonban nem csak Karom megbízóinak értékes, rövid közjátékot követően feltűnik a színen egy másik vadász is, aki előtt nincsenek akadályok, bármit megtesz, hogy ő szerezze meg a kincset. A szálakat a háttérből egy konszern irányítja, így elviekben az egyszerű árnyvadászoknak esélyük sincs a sikeres küldetés lebonyolítására – ám a gyakorlat ritkán igazolja az előre várható papírformát. Amint kezünkbe vesszük Kenson munkáját, már az első pár oldal után világossá válik: a Ragnarok sodró lendületű science-fiction írás, megfűszerezve kellő adag mágiával, melynek végső eredménye izig-vérig Shadowrun regény. Az állandó olvasók számára kihagyhatatlan darab, de ismerkedő kalandozóknak is tökéletes, hisz amellett, hogy élvezetes olvasmány, saját karakterekkel átélt játék alapját is képezheti.

5/5

Kiadó: Beholder

Janny Wurts
A száműzött herceg
2. kötet

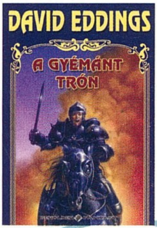


Kiadó: Beholder

Ha netalántán Janny Wurts neve ismerősen csengene olvasóink számára, az bizony nem a véletlen műve, hiszen a Raymond E. Fiest nevével egyaránt fémjelzett Birodalom trilógiának ő volt a társszerzője, és további hat kötete (A ködszellem átka, Merior Hajói, Vastmarki ütközet – mind két részben) is megjelent már magyar fordításban. Ezúttal egymaga vágott neki egy sorozatnak, melynek második kötete A száműzött herceg (a nyár közepén megjelent első rész ugyanezen a címen még mindig megtalálható a könyvesboltok kínálatában). Sorozat lévén, nem árt odafigyelni a választásnál, hiszen ahhoz, hogy érdemben bekapcsolódhassunk a történetbe – mely a ködszellem átka miatt a totális téboly felé haladó Lyaser herceg és az elnéptelenedett Kathtairr kontinensről visszatérő Árnyékmester, Arithon kalandjait követi nyomon –, feltétlenül szükséges az első kötet. Az sem árt, ha tisztában vagyunk Wurts korábbi munkáival, hiszen így megkíméljük magunkat a szövevényes történet fekete lyukaitól, melyek nagyban befolyásolják olvasnivalónk élvezeti értékét. Márpedig érdemes csatlakozni, hiszen több szálon futó, pergő cselekményű, néhol mókás, kellően eseménydús történetfolyam szerencsés szemlélői lehetünk, amennyiben A száműzött herceg mellett tesszük le a voksunkat. Ha pedig túltettük magunkat a Fény szövetsége sorozat e két kötetén, nem kell csüggedni, belátható időn belül érkeznek az újabb fejlemények, így hosszú távon nem maradunk igényes olvasnivaló nélkül.

5/5

David Eddings
A gyémánt trón

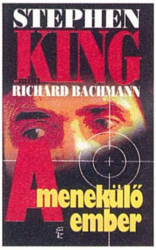


Bár David Eddings Elenium trilógiája nem tartozik a legfrissebb fantasy kiadványok közé, lévén még 2003-ban látta meg a napvilágot, mégis érdemes a figyelemre, hiszen igencsak rendhagyó regényfolyammal van dolgunk. Maga a történet nem eredetiségével fogja lenyűgözni az olvasót, hiszen számtalanszor találkozhattunk már olyan cselekménnyel – elég csak a Robin Hoodra gondolnunk – mely egy messzi útról érkező hős harcát mutatja be a megváltozott világgal szemben. A gyémánt trón – a hármasfogat nyitó darabja – hasonló alapokra építkezik: főhősünk, Sparhawk beteg királynéjának igyekszik gyógyírt találni, miközben minduntalan kénytelen megküzdeni a hatalomra éhes ellenfelekkel. Az elsőre abszolút sablonosnak tetsző történet rejt magában kellő potenciát ahhoz, hogy magával ragadja olvasóját. Ez egyfelől annak köszönhető, hogy idővel képes túllépni a bevált elemeken, másfelől egészen egyedi írásmódot alkalmaz, mely nem hosszan elnyúló leírásokban kalauzol előre a fejlemények között, hanem végtelennek tűnő párbeszédekben, és nem egyszer nagymonológnak beillő megnyilvánulásokban görditi előre a cselekményt. Ez a történetmesélés kezdetben furcsán hathat, ám magában rejti azt a különleges élményt, hogy nem külső megfigyelőként, hanem a szereplők szemével és gondolatai által merülhetünk el a fejleményekben, ami sokkal emberközelibbé varázsolja a történetet, ezáltal kiemelve a trilógiát a hasonszőrű fantasy regények beláthatatlan áradatából.

4/5

Kiadó: Beholder

Stephen King (mint Richard Bachman)
Menekülő ember



Kiadó: Európa

Alig két hónapja írtunk utoljára a horror nagymesterének legújabb megjelenő könyvéről, és máris itt van a következő regény – ami nem csupán azért örvendetes, mert megérkezett a könyvesboltok polcaira, hanem azért, mert ezúttal nem újbóli kiadásról beszélünk, hanem ez ideig itthon (többé-kevésbé) ismeretlen darab első megjelenéséről. Nagy valószínűséggel a Menekülő ember többeknek az Arnold Schwarzenegger-filmet juttatja eszébe, és nem egy regényt, ami nem véletlen, hiszen az említett akciófilm King Richard Bachman álnév alatt megjelent munkáját vette alapul. Maga a mű nem kifejezetten horror, sokkal inkább science-fiction, hiszen a történet 2025-be repíti az olvasót, olyan jövőbe, ahol a hatalom a tévétársaságok kezében összpontosul, és a nézettség reményében hajlandóak akár emberéleteket is feláldozni, különböző show-műsorok keretében. A munkanélküli Ben Richards is ilyen produkció szereplője lesz, feladata harminc napon keresztül menekülni mindenre elszánt üldözői elől, annak reményében, hogy a határidő leteltével felveheti a busás pénzjutalmat. A megszokottól eltérően ezúttal viszonylag rövidke King-történettel van dolgunk, melyben kevés tér jut a háttér és a mellékszereplők kidolgozásárnak, sokkal inkább a rohamtempójú cselekményre helyeződik a hangsúly, aminek ütemét maga az olvasó is képes átvenni, és nem nyugszik addig, amig végig nem izgulta a könyv valamivel több mint 250 oldalát. Hamisitatlan King munka, kihagyhatatlan darab.

4/5

Zene

Happy Hits
Legvidámabb bulislágerek

Kiadó: BMG

2/5

A nyár lezárultával, az iskolaidőszak és a hűvösebb napok beköszöntével néha nem árthat kicsit feldobni a hangulatunkat, amiben talán segítségünkre lehet ez a válogatáslemez, mely a vidámabb bulik megszületését szolgálja. A korong egyedi válogatással büszkélkedhet, nem mindennapi felhozatalt sikerült összezsúfolni. Kezdésnek rögtön itt van a nyár slágerének kikiáltott Dragostea Din Tei a Reflex előadásában, ami a mai napig komoly fejtöréseket okoz: vajon mi módon lehetséges, hogy egy hasonló szerzemény ilyen gyorsan beveszi a slágerlistákat!? Túljutván az első döbbeneten, felfedezhetjük: számos hasonló kaliberű darab foglal még helyet a lemezen. Rögtön feltűnik a színen DJ Bobo, aki a Chihuahua című remekkel (?) borzolja a kedélyeket, átadva a helyet a tavalyi időszak másik bombaslágerének a Ketchup Songnak. Ha mindez még nem lenne elég, tovább szemezgethetünk: a Los Del Rio, Lou Bega, Eiffel 65, Aqua, Rednex, ATC, végül zárásként Bobby McFerrin örökérvényű klasszikusa a Don't Worry Be Happy. Nem tudom, ki hogy van vele, de átvizsgálva a tracklistát, nem feltétlenül egy vidám buli képe dereng fel lelki szemeim előtt, sokkal inkább nosztalgiaérzés kerít hatalmába, felidézve a nem egyszer több éves csemegékhez kapcsolódó emlékeket. Ha valakinek mégis ez kell egy jó partihoz, csak rajta… Őszintén szólva nem egészen értjük, hogy egy ilyen eklektikus, összedobált címlistával mi is volt pontosan a cél, teljesen véletlenszerűnek tűnik a lemez tartalma – és akkor a borítóról még egy szót sem ejtettünk…

The Prince and Me
Soundtrack

Kiadó: Warner Music

2/5

Az előző hónapban bemutatott Hirtelen 30-hoz hasonlóan ebben a hónapban sem maradunk rózsaszín álmok nélkül, ezúttal a meglehetősen sablonos Én és a hercegem betétdalaival tehetünk próbát, hátha szerzünk magunknak (és természetesen partnerünknek) néhány kellemes, romantikus percet. A tizenöt számmal operáló válogatás nem a leghíresebb andalgós szerzeményekből szemezget, hanem jobbára névtelen előadók munkáit veszi elő, így nem unalomig ismert szerelmes felhozatallal van dolgunk, hanem némileg egyedi összeállítással. Sajnos mindez nem garantál felejthetetlen élményt, bár a kezdés, Josh Kelley Everybody Wants You című számával még nem is lenne rossz, de őt a kissé jellegtelen Just a Ride kövei, Jem előadásában, és ezt a színvonalat a többi előadó sem képes már túlszárnyalni. A folytatásban a Fastball, Marc Cohn, Leona Naess, Katy Fitzgerald, Kinky és más, hasonlóan ismeretlen zenészek egy-egy dala csendül fel, tovább erősítve a második számtól érvényes, kissé középszerű popegyveleget. Az album ezáltal jellegében illeszkedik a mozikból lassacskán kifutó alkotáshoz, azaz semmilyen extra élményt nem garantál: a filmet egyszer meg lehet nézni, ahogy a hozzá kapcsolódó válogatást is meg lehet hallgatni, de csekély a valószínűsége, hogy még egyszer leülnénk az Én és a hercegem elé, ahogy annak is, hogy ez a lemez sűrű vendége lenne a lejátszóinknak.

Csüggedni persze nem kell, hamarosan érkezik a Neveletlen hercegnő 2, ott biztos ütősebb anyaggal találkozhatunk…

Alcazar
Alcazarized

Kiadó: BMG

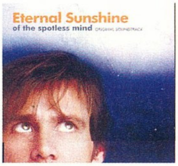
3/5

Az Alcazar nevű svéd formáció főleg a diszkókat látogató közönségnek lehet ismerős, számukra valószínűleg kellemes emlékeket idéz fel a Crying At The Discoteque című dal, mely a csapat ez idáig legismertebb szerzeménye. A klasszikus diszkóhangulatot idéző szám hosszú ideig vendégeskedett a slágerlistákon, a bulik elengedhetetlen kellékévé vált és mind a mai napig felcsendül a szórakozóhelyeken. Kétévnyi pihenés után a négytagúvá bővült banda újabb stúdiólemezzel rukkolt elő, melyből a nyáron már ízelítőt kaphattunk a This Is The World We Live In kislemezzel, de ezennel itt a teljes korong, a nyelvtörőnek is beillő Alcazarized, mely a jól kitaposott ösvényen halad tovább. Hatalmas változásokra nem kell számítani zenei téren, de azért többnyire vidám szerzeményekkel van dolgunk, melyek több-kevesebb sikerrel próbálják felidézni a napjainkban megszokottól gyökeresen eltérő, legendássá vált diszkókorszak egyedi atmoszféráját és zenei elemeit. A korongon tizenkét dal kapott helyet, alig több mint ötven percben: ebből a felhozatalból az utolsó a már említett Crying, amit a záró taktusok után nem szabad kikapcsolni, hiszen kétpercnyi várakozás után felcsendül a lemez rejtett ajándéka, egy lírai szerzemény formájában.

Az Alcazar visszatért, de biztos hogy ez a tény nem fog sokaknak álmatlan éjszakákat okozni, de egészen biztos hogy akik eddig szerették őket ezután sem fognak Black Metalt hallgatni – s ez esetünkben pont elég, hiszen ez az album éppen nekik készült.

Eternal Sunshine of the Spotless Mind
Soundtrack

Kiadó: Warner Music



5/5

Ha Jon Brion neve nem lenne ismerős a szakavatott filmzenegyűjtőknek, az nem a véletlen műve, hiszen az úriember nem tartozik az álomgyár legfoglalkoztatottabb művészei közé (ennek oka nem a tehetségében keresendő), eddigi legismertebb munkája a Magnolia című mozihoz fűződik. Ezentúl azonban nem csak emiatt, hanem legújabb filmzenei szerzeménye, az Egy makulátlan elme örök ragyogása miatt is emlegetni fogjuk. A Jim Carrey főszereplésével bemutatott egyedi romantikus kaland mellé szerzett dallamai ugyanis hamar elbűvölik hallgatóságot, és szinte biztos, hogy mostantól jobban odafigyelünk majd a szerző további munkásságára. Az Eternal Sunshine néhol kissé melankonikus, néhol egészen felemelő, itt-ott szürreálisba hajló, de mindenképpen magával ragadó – főleg zongorával és ütős hangszerekkel előadott – taktusait fűszerezi néhány kiváló módon válogatott szerzemény (úgymint az E.L.O. Mr. Blue Sky című slágere, Becktől az Everybody's Gotta Learn Sometimes vagy a The Polyphonic Spree előadásában két szám), melyek tökéletesen passzolnak Brion dallamaihoz.

Ezáltal a komponált és más előadók dalaiból összeállított, közel egyórás album – egyedi, a film sajátos légkörét teljes mértékben visszaadó – garantál, kitűnik a nagy nevekkel fémjelzett, tucatszám készülő soundtrack lemezek közül. Főleg azoknak ajánlott, akik kedvelik az egyedi darabokat és vadásznak mindenre, ami kicsit is eltér a megszokottól.

Birkás Péter

> Warhammer 40 000: Dawn of War

Három számmal ezelőtt a Dawn of War címlapunkon mutatkozott be, és azóta rengeteg időt töltöttünk el a Relic remeknek ígérkező programjával. Először jött a multiplayerre korlátozódó bétateszt, aztán a Games Convention alkalmával próbáltunk ki egy pályát, nemrég pedig a demo kápráztatott el minket a remek intrójával, és tökéletesen összerakott pályáival. Most nincs más hátra, mint átrágni magunkat a nemsokára megérkező végleges verzión, kipróbálni minden fajt, és néhányszor elkenni Chris száját a szerkesztőségi megmérettetéseken...

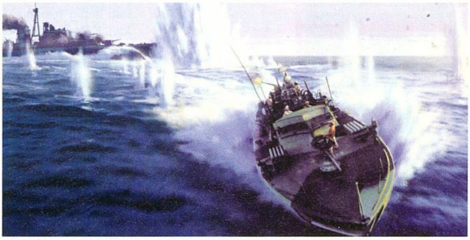
> Rome: Total War

Félre a hamis stratégiákkal, félre az unalmas nyersanyag-gyűjtögetéssel, nemsokára megjelenik az igazi stratégiai játékok királya, a Total War-széria következő epizódja: a Rome! A Julius-család tagjaként kell egyre gyarapodó seregeinkkel szolgálni Róma dicsőségét, és végrehajtani a szenátus által adott küldetéseket. Lesz részünk földszerző hadjáratokban, megtanítjuk kesztyűbe dudálni a rakoncátlan germán törzseket, és ha minden összejön, akár a teljes uralmat is átvehetjük: császárnak kiálthatjuk ki magunkat!

> Full Spectrum Warrior

Xboxon már végigjátszottuk, és most a PC-s verzió sem menekülhet! A Pandemic ebben a számban a Star Wars Battlefronttal már bizonyított, a következőben pedig a Full Spectrum Warriorral kísérlik meg ugyanezt. A szinte stratégiának vagy katonaszimulátornak is nevezhető játékban két kis csapatnyi katonát kell kommandíroznunk a képzeletbeli Zekisztánban. A program az amerikai hadsereg megrendelésére készült, és a játék végigküzdése után ezt a még realisztikusabb verziót is kipróbálhatjuk!

> Medal of Honor: Pacific Assault



Két számmal ezelőtt a Pacific Assault már szerepelt ezen az oldalon, ám akkor a lap nyomdába kerülése után egy nappal jelentette be a kiadó, hogy a játék megjelenése novemberre csúszik. Most esküvel felérő ígéretet kaptunk rá, hogy következő számunkig megkapjuk az új Medal of Honor tesztelhető verzióját, ami azért is örvendetes, mert a demót fantasztikus hangulata miatt legalább tucatszor végigjátszottuk (ezt ti is megtehetitek, a DVD-n rajta van az egypályás játszható demó).

A következő teljes játék: Restaurant Empire (teljesen magyar nyelven)

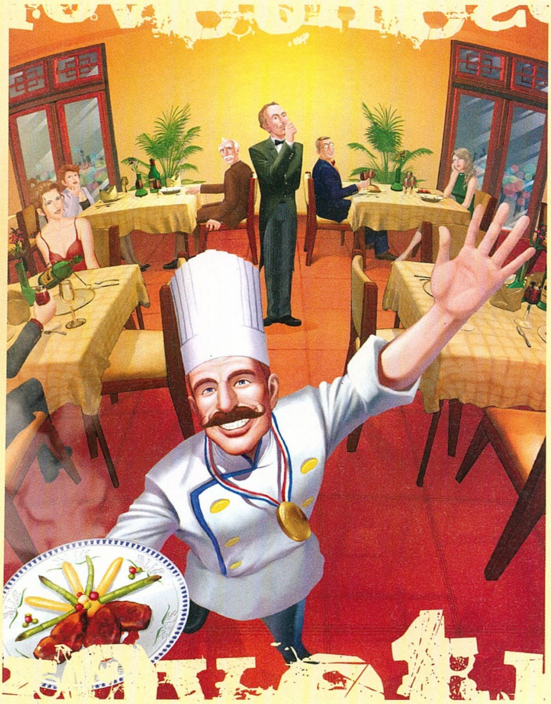
Trevor Chan, a nagysikerű Seven Kingdoms- és a Capitalism-szériák megalkotója, a Hotel Giant és a Warlords Battlecry 3 atyja vidámabb területekre evezett, amikor elkészítette az első "étteremszimulátort". A tavaly megjelent Restaurant Empire egy végtelenül szórakoztató stratégiai játék, amelyben egy étteremtulajdonos bőrébe bújva kell felvirágoztatnunk saját birodalmunkat. Ha szeretted a Tycoon-játékokat, akkor bizonyára örömmel fogadod, hogy a Restaurant Empire-t teljesen magyar nyelven megtalálhatod a PC Guru következő számának CD-mellékletén!

Minimum gépigény: P3 500 MHz, 1282 MB RAM, 700 MB HDD, 32 MB VRAM, Windows 98 / ME / 2000 / XP

A következő PC Guru - a Masters of Doom könyvmelléklettel - 2004. október 29-én jelenik meg!

A következő PC GURU teljes játéka:

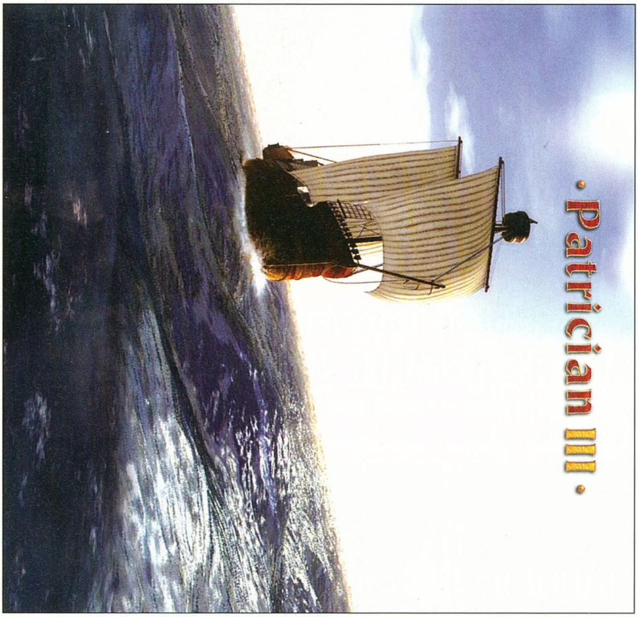
RESTAURANT EMPIRE



„Travor Chan játéka üde színfolt a stratégiai játékok palettáján!"

GAMER'S TEMPLE 95%

A KÖVETKEZŐ PC GURU OKTÓBER 29-ÉN JELENIK MEG!



Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) ■ sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) ■ hancu@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) ■ grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) ■ joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) ■ chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ■ ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor(Gaben) ■ gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tel: (06-1)-888-3402

Levelezési cím: PC GURU 1300 Budapest 3, Pf. 362
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Vogel Burda Communications Kft. 1091 Budapest, Üllői út u.
25.hétfő-péntek: 9-17 óráig
Hotline vonalak:
Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-342
Tel: (06-1)-888-3423

E-mail: terjesztes@vogelburda.hu
Fax: (06-1)-888-3499
Honlap: www.pcguru.hu/terjesztes

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8616 Ft (6 szám - 20% kedvezmény)
12 szám: 16164 Ft (12 szám - 25% kedvezmény)

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: (06-1)-888-3469, Fax: (06-1)-888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu

Lapigazgató:
Walitschek Csilla
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3470, Fax: (06-1)-888-3499
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CiTY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és üzemanyagtöltő állomások.

Terjesztés gondozás:
Sajtómenedzser Szaktanácsadó és szolgáltató Bt.
Tel.: 343 - 2346 Fax.:352 - 2865
E-mail: sajtomenedzser@mail.tvnet.hu
Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hírlap Üzletág. Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HírlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1.
tel: (06-1)-477-6300 Postacím: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u.10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 25000 példányban készül. Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1796 Ft

Montírozás és nyomás: Révai Nyomda.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés-
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt CD-rom mellékleteket az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékleteket az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhatnak olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A CD-romok a legtöbb felhasználói szoftverrel futtathatók, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a CD mellékletek által a CD-kben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

www.SonyEricsson.com/hu
Felőlem telefon, felőled kamera
• Kettős design • Videofelvevő • 41 MB belső memória – akár 1500 fénykép tárolásához • QuickShare™ – a kép- és videotovábbítás egyszerű módja • Beépített FM rádió, sztereó headsettel • MP3 és MPEG4 formátumú online zene- és videoletöltés • Vadonatúj 3D játékélmény • Bluetooth™ kapcsolat
Sony Ericsson
Az új, kétarcú K700i QuickShare -rel

www.toyota.hu

Megújult Toyota Corolla. A minőség varázsa.

Van, hogy a valóság tökéletesebb, mint a legszebb álom. A kívül-belül megújult Toyota Corolla egy igazi mestermű, amelynek kiváló minősége minden képzeletet felülmúl. Továbbfejlesztésekor azt tartottuk szem előtt, hogy az autózás még kényelmesebb, biztonságosabb és élvezetesebb legyen. Ezért bővítettük a kényelmi és biztonsági felszerelések körét, melyek mostantól változatos csomagok formájában választhatók. Bővült a motorválaszték is, hiszen már kapható a vadonatúj, 1,4 literes, 90 lóerős dízel változat, amelyhez többfunkciós MMT-sebességváltó is rendelhető.
Nem kell tovább álmodoznia, a megújult Corolla már várja Önt a Toyota márkakereskedésekben!

TODAY TOMORROW TOYOTA

Üzemanyag-fogyasztás változattól függően (l/100 km): országúti: 4,3-6,7; városi: 5,5-11,1; kombinált: 4,7-8,3. CO_2-kibocsátás változattól függően (g/km): 125-198.